Vol.127 5号連続企画「プレイステーション2プレゼント」スタート！

電撃プレイステーション PlayStation

平成8年2月27日第三種郵便物認可
1999年12月10日発行（隔週金曜日発行）第5巻第34号通巻123号

1999 12/10

定価490YEN



年末年始発売ソフト大特集

グランツーリスモ2
パラサイト・イヴ2
CHASE THE EXPRESS
ヴァルキリープロファイル
レジェンド オブ ドラグーン ほか

ドラゴンクエストVII エデンの戦士たち

体験プレイで『ドラクエVII』がここまでわかった！
AI戦闘はこんなにスゴイ!!

徹底攻略

クロノ・クロス
ときめきメモリアル2
グローランサー
アークザラッドIII
リトルプリンセス マール王国の人形姫2
パックマンワールド 20th アニバーサリー
ドラゴンクエスト・キャラクターズ トルネコの大冒険2 不思議のダンジョン

電撃PlayStation2

5号連続企画！
PS2本体大プレゼント
&PS2ソフト情報
鉄拳TAG TOURNAMENT
ETERNAL RING

今月のテーマ

音が見えるゲーム『ビブリボン』新登場で、気分は10点!10点!10点!10点!10点!

―みなさんこんにちは。

林「ちはー」

―今回はなんと特別、4人のゲストをお迎えしました。ゲストというより、たまたま林さんの机のそばにいたというのが正しいのですが。この際ですから、このページを使って日々言いたかったこと、溜まっているうっぷんを晴らしていただきましょう。

林「うっふん?」

―まず1人目。『ビブリボン』宣伝担当、最近オトコと別れたという小川さん。ではどうぞ。

小川「どうもこんにちは。『ビブリボン』はどんな音楽CDもゲームにしてしまうという、音楽の新しい楽しみ方なんです。ソフトをロードしたあと好きなCDと入れ替えます。するとこの広告のおねえちゃんが持ってるリボンのような図形が音楽に合わせて流れてくる。⋀⋀⋀が来たら×ボタン、◯が来たらRボタンというように図形に対応したボタンを押すんです。でもって登場キャラも線画という新しさ!失敗すると、うさぎ↓かえる→虫、と変わるんです。つまり、ダーウインの進化論にもとづいてるんです!ここまでは宣伝。私が声を大にして言いたいのは、もうオトコなんて永久脱毛です!!」

―ありがとうございました。続いては、『ビブリボン』制作でオジ様に大人気のビジュアル系小島くん。

小島「みなさんこんにちは。プロデューサーの藤澤さん、背後から首筋に鼻息吹きかけるのはやめてください!」

―では、その藤澤さん。

藤澤「小島ぁ、好きだー!!」

―藤沢さんは、PSの起動音を手掛けた凄い人です。PS2の起動音も今つくっているとか。

林「ハニーも毎朝起きる時、起動音を出してます。プー」

―ハイ。続きまして、『リトルプリンセス』で背景グラフィックとデバッグを担当する富脇さん。どうぞ。

富脇「あ、はい。『リトルプリンセス』は、うれしくて歌い哀しくて踊り、事あるごとにキャラクターたちが歌って踊ってしまうという業界初ミュージカルRPGです。で、ゲーム中に『せくしいパンツ』というアイテムがあるんです。で、それがチェックのときに見つからなくって。で、同じくデバッグ担当の女の子たちに『ねえねえせくしいパンツ持ってる?』・・・俺はまじめに仕事してたんです。で、俺のことをセクハラおやじと呼ぶのはやめてくれー!!」

―ほとんど恥自慢でお送りしております。では林さん最後にひとことお願いします。

林「ある雑誌に『PS2は、トロイの木馬だ!』と載っていて、トロイの木馬ってなんだという話になった木馬を使ったプレイ?辞書を調べると『トロイ』って『にぶいこと』?いろいろ考えていると、ハニーファンクラブ会長で、ハニーと話すチャンスをうかがっていた佐伯が『羊の皮をかぶったオオカミのことだろ。そんなことも知らんのか』と。つまりハニーはウルフなのだと言いたいのね。アオアオアオーッ!」

―ありがとうございました。



今月のタコゲー

タコゲーとは、指にタコができるほどにハマるゲームの事だよーんホエホエ。

極真の何たるかがゲームを通じて学べるぞ。押忍!!



ポケットステーション対応



一撃 鋼の人
育成武道
標準価格 5,800円（税抜）
絶賛発売中
(株)バンダイ

CD-ROM4枚組! 映像の美しさに度肝をぬいていただく!



ポケットステーション対応



レジェンド オブ ドラグーン
スーパーグラフィックRPG
標準価格 6,800円（税抜）4枚組
12月2日発売
(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント

これなら、ペット禁止のお部屋でもカワイイ犬が飼えるぞ。



Pet in TV ～With my dear Dog～
ドッグライフシミュレーション
標準価格 5,800円（税抜）
絶賛発売中
(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント

深みのある物語。登場キャラはとっても人間臭く、味わいがある。



探偵神宮寺三郎 灯火が消えぬ間に
ハードボイルドアドベンチャー
標準価格 5,800円（税抜）
絶賛発売中
データイースト(株)

業界初!事あるごとにキャラたちが歌って踊るミュージカルRPG。

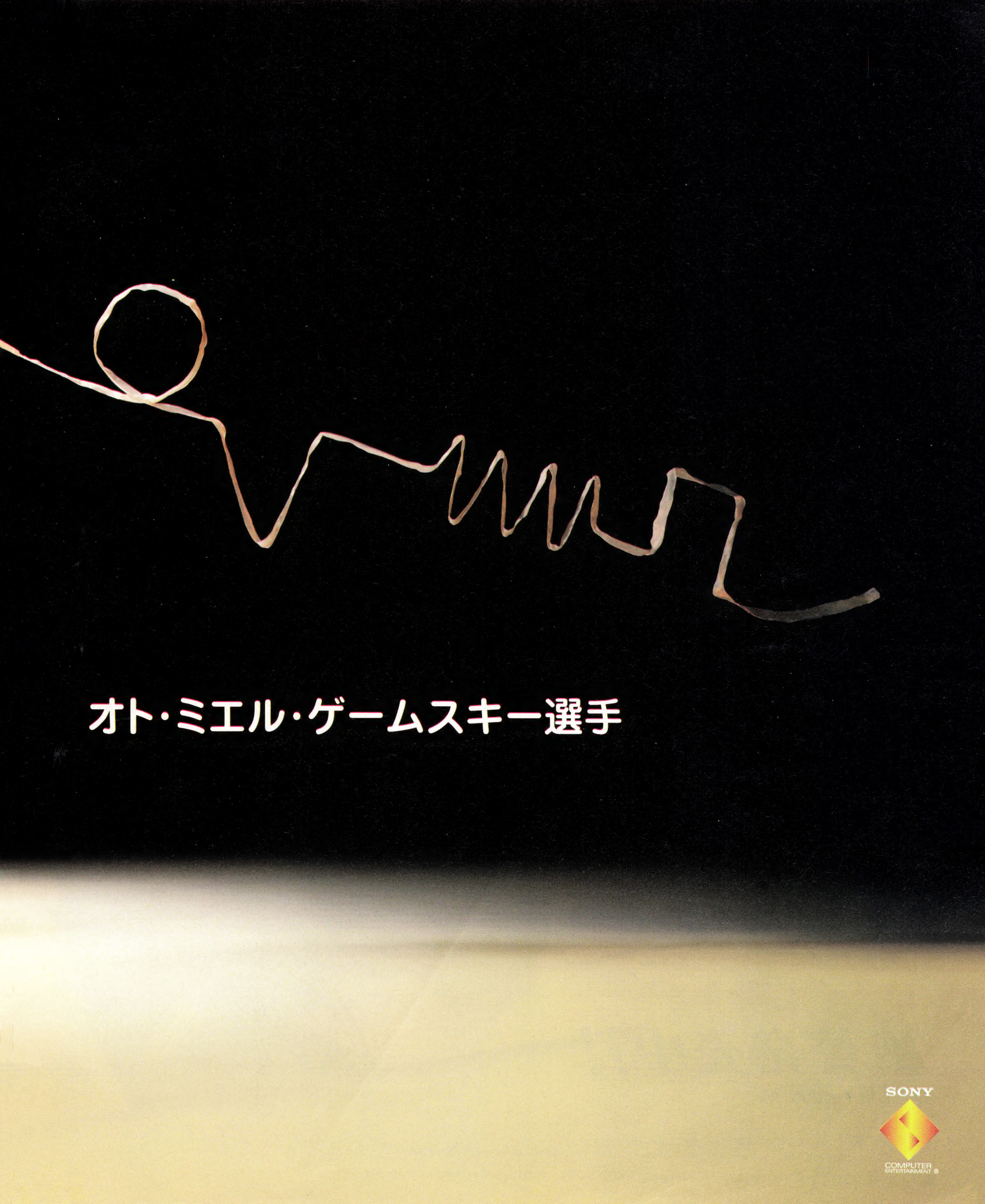


リトルプリンセス マール王国の人形姫2
ミュージカルRPG
標準価格 5,800円（税抜）
絶賛発売中
(株)日本一ソフトウェア

見た事もない映像。自分のお気に入り音楽CDがゲームになるぞ。



ビブリボン
音楽アクション
標準価格 4,800円（税抜）
12月9日発売
(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント


オト・ミエル・ゲームスキー選手
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT

PlayStation

True Love Story

トゥルー・ラブストーリー f

ファンディスク

転校しても、そばにいるよ。



初回封入特典付き!!

ポケットステーション用シール
&
特製トレーディングカード

絶賛発売中!!

標準価格￥4,800（税抜）

PocketStation 対応

■アスキーエンタテインメント ホームページ［Weekly ASCII SOFT］http://www.ascii.co.jp/et/

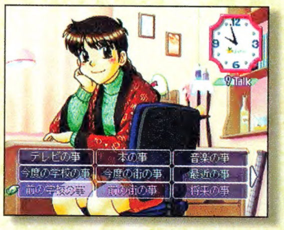
TLSファン必携。待望のファンディスク、新登場!!

ついに実現する『みさき＆君子』との会話モードや
『TLSシリーズ』初のポケットステーション対応など、
ファンにはたまらない要素がいっぱい！！



2人の妹と楽しくおしゃべり♥

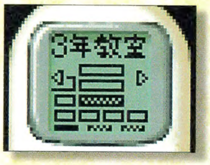
下校会話システムをさらに進化させた会話モードで、妹と楽しくおしゃべり♥ 会話内容によって、イラストやポケットステーション対応のミニゲームをゲットできる!!





ポケットステーション対応!!

『TLS』の世界をポケットステーションに再現した『ポケットTLS 1＆2』をはじめ、シリーズに登場した各キャラクターにちなんだミニゲームが10種類以上も収録!!







『TLSシリーズ』すべてのアルバムがこれ1枚で!!



『トゥルーラブストーリーファンディスク』では、『TLSシリーズ』のアルバムデータをロードすることで、集めたアルバムを高解像度で見ることができる!!



『トゥルーラブストーリー シリーズ』好評発売中!!

今からでも遅くはない、全イベント全季節制覇を目指そう!!



『下校会話システム』など、業界内でも高い評価を得た『1』。

PlayStation the Best
「トゥルー・ラブストーリー」
標準価格¥2,800(税抜)



15万人のファンの熱い想いを受けて、登場した『R』。

「トゥルー・ラブストーリー ~Remember My Heart~」
標準価格¥3,800(税抜)



ファン待望の『2』は、DISC3枚組の大ボリューム!!

「トゥルーラブストーリー 2」
標準価格¥6,800(税抜)

ASCII
〒151-8024 東京都渋谷区代々木4-33-10 株式会社アスキー


White Diamond
ホワイトダイアモンド
©1997 SystemSoftCorporation / STUDIO TRON
©1999 DUAL / ESCOT character refine 麻宮 騎亜
恋と魔法と剣の世界で
自分だけの宝石を見つける
ドラマチック恋愛ファンタジー
11/25 ON SALE
標準価格 6,300円（税抜）
アナログコントローラ (SCPH 1200)
DUAL SHOCK™ 対応
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

美しいフィールドで展開される
マルチストーリーアドベンチャー

PlayStation





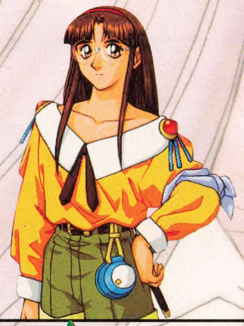

ホワイトダイヤモンドは、ファンタジーの世界を背景にしたロールプレイングゲームです。
プレイヤーはローバント国の騎士ラルフとなりかわり、ランスウェル王国を冒険します。
また、ホワイトダイヤモンドには、数人の魅力的な女性が登場します。彼女たちと会話することで、親しくなることもできる恋愛シミュレーションの要素も兼ね備えています。

冒険に彩りを添えてくれるキャラクターたち



リスティン

誕生日　十の月五の日
身長　159cm
3サイズ　B86　W58　H87
趣味　花を育てること。
CV　横山智佐



クレア

誕生日　十の月一の日
身長　158cm
3サイズ　B83　W57　H84
趣味　ランスウェルの古い城を訪れること。
CV　柊美冬



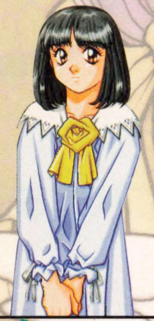
メル

誕生日　三の月十の日
身長　149cm
3サイズ　B79　W58　H80
趣味　吟遊詩人の歌を聴くこと。
CV　桑島法子



シュナ

誕生日　二の月十四の日
身長　170cm
3サイズ　B90　W58　H91
趣味　剣の技を高めること。
CV　川村万梨阿



ミュウ

誕生日　九の月十五の日
身長　155cm
3サイズ　B79　W56　H78
趣味　読書。外の世界の話を聞くこと。
CV　菊地志穂



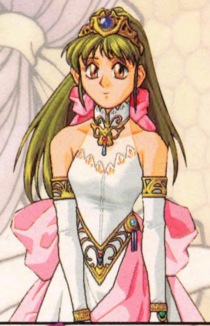
エル

誕生日　？？？
身長　161cm
3サイズ　B85　W58　H85
趣味　歌を歌うこと。
CV　吉田古奈美



ライラ

誕生日　？？？
身長　167cm
3サイズ　B94　W59　H91
趣味　小さな悪戯をすること。
CV　井上喜久子



アルティナ

誕生日　九の月十二の日
身長　156cm
3サイズ　B83　W56　H84
趣味　珍しい物を見たり、聞いたりすること。
CV　白鳥由里

(株) エスコット
東京都新宿区西新宿3-20-2 東京オペラシティタワー37階　ユーザーサポート:03-5358-3473 URL http://www.escot.co.jp/game/

escot

PlayStation®

当社

	車体の挙動に関する 各種物理パラメーター 演算処理エンジン搭載
 GRAN TURISMO 2™ THE REAL DRIVING SIMULATOR 12月11日発売予定 標準価格［2枚組］6,800円（税抜） SCPS-10116～10117 アナログコントローラ対応 ネジコン対応 ※グランツーリスモ2は制作上の都合により発売日が変更になりました。いましばらくお待ちください。	○
 クラッシュ・バンディクー レーシング™ 12月16日発売予定 標準価格 5,800円（税抜） SCPS-10118 アナログコントローラ対応 マルチタップ対応 ネジコン対応	○

※一見すると、ほとんど同じ2つの本格レース

土比。

ステアリング操作による ドリフト中の 姿勢制御	操作系のアナログコントローラ 対応システム搭載 （ステアリング、アクセルなど）	おバカな キャラクター搭載 （クラッシュ、コルテックスなど）
○	○	×
○	○	

ゲーム。比べると意外な違いがありました。



NAUGHTY DOG ®

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT ®



期間限定!　予約受付期間:1999年11月26日~12月22日まで!

予約者全員プレゼントキャンペーン!

ふりがな							
住所	〒						
ふりがな		性別	男・女	年齢	歳	職業	
氏名							
電話		E-mall					

ご予約日　　年　　月　　日　　DPS

お店の方へ:予約を確認の上、貴店印を押してお客さまに戻してください。

※この予約券はコピーして使っていただいて結構です。

期間中に「BRAVE SAGA2」ご予約の方全員にステキなプレゼント!!

- ブレイブガールズ水着ポスター・・・・・・・・1000名
- 勇者聖戦バーンガーン生セル画・・・・・・・・・・20名
- 声優サイン色紙・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・10名
- 「ブレイブサーガ2」シナリオ台本・・・・・・・・・・5名

【予約者全員全員にプレゼント】ブレイブガールズ水着ポストカード

プレゼントはコレだ!!

応募方法

①商品の予約ができる販売店で「BRAVE SAGA2」の予約をしてください。

②お店印を押してもらった予約券を、ハガキもしくは封筒で下記の宛先まで郵送してください。(お店印の無いものは無効になります。)

その際、ご自分の氏名・性別・年齢・住所・電話番号を忘れずにご記入ください。

【宛先】　〒125-8503　東京都 葛飾区 青戸 4-19-16

(株)タカラ　CS事業部　「ブレイブサーガ2　全員プレゼント係」まで

【予約受付期間】　1999年11月26日~12月22日(消印有効)

©Satomi Iwase/Media Works Inc.

電撃PlayStation Contents

1999.12-10 Vol.127

Game Index

その他、P.208～の「年末年始ソフトカタログ」では、12月・1月発売の注目ソフトを紹介しています。

巻頭特集



電撃特報



攻略Station





SPECIAL



年末年始発売ソフト 大特集

REGULAR

各ゲームのデータ欄内の周辺機器の略称は以下の通りです。MC…メモリーカード、MT…マルチタップ、AJ…アナログジョイスティック、AC…アナログコントローラ、NC…ネジコン、TC…対戦ケーブル、DS…DUAL SHOCK、PS…ポケットステーション。※特に表記のない価格はすべて税別のものです。

巻頭特集『ドラクエVII』突撃取材

世界最速(?)体験プレイ



▲石版で行けるハーメリアの町。ここも平和らしいが、どうやら何か秘密があるみたいだ。モンスターでもいるのかな？



▲ピンチになると仲間を呼ぶドロヌーバ。どのモンスターも個性豊かな攻撃をしてくるので、見ているだけでも飽きない。



▲エンゴウの町での1シーン。外の世界に興味を持つ住人が主人公たちに質問してくる。彼が旅に出られない理由とは？



▲芸術的な建物が多いリートルード。ここのハデで奇怪な建物に住むのは、やっぱりちょっと疲れるようだが……。



▲機嫌よく鼻歌を歌うメイドさん。どうやら、主人公たちが近くにいるのに気づかないらしい。この後の彼女は……。


▲扉の先は、酒場のカウンターの中だった。リートルードの建物は、芸術的なのでどっちが表だかわかりません。



▲グランエスタード城の地下でメガネを落として困っているおじいさんを発見。探してあげるといいことがあるかも。

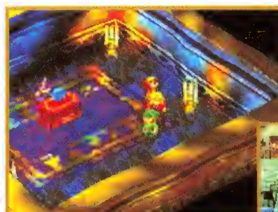


▲ハーメリア付近には、やはりモンスターも出ないようだ。この人が以前いた場所は、平和ではないのだろうか？

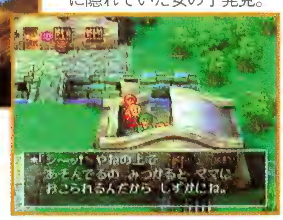
世界についての最新情報はP.17から



◀リートルードの変な建物を建てた芸術家のことを言っているようだ。さすが天才!?


◀占いをしてくれるオババ。何を占ってくれるのかな？

▼マップを回すと屋根の影に隠れていた女の子発見。





『VI』から4年。ついにプレイできる日がやってきました。編集部は、実際にエニックスで『ドラクエVII』をプレイ。その生のリポートをお届けする。発売日が延びて残念に思っている人はこれを読んでもう少し我慢してね。

プ 『ドラクエ

で判明したポイントを電撃チェック!!



▲機械や金属製でできた洞窟も登場する。ちょっと『ドラクエ』らしくない？



▲今回も塔から飛び下りられる？　世界一高い塔からとび下りるのは恐いけどね。



▲おなじみのかわいいスライムナイト。高く跳び上がって、その勢いで攻撃してくるので、案外手こずるかもしれないね。

戦闘についての最新情報は P.14から



▲リップスの顔をなめる攻撃は、リアルな動きが、かなりイヤ。ちなみになめられると鳥肌が立って行動できなくなる。



▲病床のおばあさん。誰のことを言ってるの？



▲もちろんダンジョンもポリゴン。さまざまなトラップがあるぞ。



▲ホンダラとは主人公の叔父。う～ん、どうやらいろんな人に迷惑をかけている ようだ。困った叔父さんだこと。

DRAGON QUEST VII®

ドラゴンクエストVII エデンの戦士たち

11月某日エニックスに電撃取材敢行!!

電撃PS編集部の願いが届き、全国民期待の「ドラクエVII」にとうとう接触。こんなワガママ聞いてくれて、柴原（広報）さんありがとう。



▲最近超多忙な広報の柴原さん。がんばれ。

レイしてわかった!! 『VII』の新事実

●ドラゴンクエストVIIエデンの戦士たち ●冬発売 ●￥7,800（CD2枚組）●MC（ブロック数未定）

BATTLE

DRAGON QUEST VII
ドラゴンクエストVII エデンの戦士たち

戦闘編



プレイしてわかった!!『ドラクエVII』の新事実

プレイしたことで、新システムや演出など、戦闘のことがバッチリ判明したぞ。そこで、ここでは戦闘の内容をどこよりも詳しく紹介だ。

プレイしてわかった!! 『ドラクエVII』の新事実

1. 1人1人に指示が出せる!! さらに進化したAIシステム



『IV』より採用されたＡＩシステムだが『VII』でも搭載されていることがわかった。しかも、今までとは違い、各キャラクターごとに作戦の指示が出せるようになっているのだ。これにより、職業や戦況にあわせた指示を出せるので、より戦略性の高い戦闘ができるようになったぞ。

◀各キャラごとに指示を出せるようになり、個性を生かした戦闘ができる。ＡＩ戦闘の楽しさが倍増した。

ココも注目 戦闘は一度に4人まで

前々から気になっていた戦闘のときに戦える仲間の人数だが、どうやら一度に戦える人数は最大で4人までのようだ。しかも、『IV』や『VI』のように馬車で一緒に移動して、戦闘時に入れ替えがあるわけではないらしい。となると、『VII』では、そんなに多くの仲間キャラは出てこないのかな？



▶『III』のように、ルイーダの店で仲間を入れ替えるのかな。

プレイしてわかった!! 戦闘中は仲間と会話して有利に!!

以前、フィールド上で仲間と会話ができると伝えたけど、なんと戦闘中でも仲間と会話できることが判明。どんな攻撃をしたらいいとか教えてくれるのかな。



◀会話はターンを消費しないので便利。



作戦の種類と効果

ここでは、指示を出せる作戦とその効果を紹介。とはいっても、今までのシリーズとほとんど同じなので、『IV』以降をプレイしたことがあれば迷うことはないはず。一見新しそうな「バッチリがんばれ」は、今までの「みんながんばれ」と同じ効果があるぞ。

作戦名	効果
ガンガンいこうぜ!!	この作戦を指示されたキャラは、ただひたすら敵を倒すことを優先する。強力な呪文や特技などをバシバシ使うので、ＭＰを温存したいときには不向き
バッチリがんばれ	攻撃だけでなく、味方の回復にも気を使う攻守のバランスがとれた作戦。ＡＩで戦闘したいけど、どの作戦がいいかわからない人は、この作戦にしよう
おれにまかせろ	この作戦を指示されたキャラは自分で攻撃はせずに、補助系呪文や特技で主人公を援護してくれる。攻撃するのは自分１人だからヒーロー気分だね
じゅもんつかうな	シリーズおなじみの作戦。この作戦を指示されたキャラは、呪文やＭＰを使用する特技を使わずに戦闘する。残りＭＰが心配なときはこの作戦が便利
いのちをだいじに	「ガンガンいこうぜ!!」とは逆に、敵からダメージを受けたらすぐに回復をしてくれる作戦。パーティの１人にはこの作戦を指示しておくと全滅しにくいはず
めいれいさせろ	戦略を考えて自分の思いどおりに戦いたい人には、この作戦がベスト。各キャラクターに細かく指示が出せるので、プレイヤーの思いどおりに戦闘ができる

プレイしてわかった!!「ドラクエVII」のエンカウントはこんな感じ

エンカウントパターン

毎シリーズ話題になるのが、エンカウントの仕方。今回は、敵と遭遇するとガラスが割れるような感じで戦闘に入るぞ。



◀普通に歩いていて敵と出会うと。



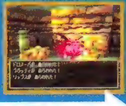
▶パリーンってな感じで戦闘に突入。

読み込み時間

ＰＳになって一番気になるのが読み込みのスピード。というわけで速い順に並べてみました。なんと！ SFCより速いのだ。



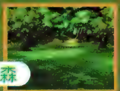




遅い SFC『VI』 SFC『III』 PS『VII』速い

ココも注目 背景はフルポリゴンで超キレイ

今回はマップだけでなく、戦闘時の背景もフルポリゴン。でも、カクカクした感じがしない美麗な背景が特徴。そこでいくつかの背景を紹介するぞ。



森

◀木々が多く、深い森といった感じ。



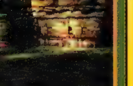
塔

◀奥に空が。高い塔かな？



洞窟

▶ゴツゴツした岩があり雰囲気満点。



▶石でできた塔での戦闘時の背景。

ドラクエVII 体験者のつぶやき

ＡＩ戦闘と言えば、やはり有名なのが『ドラクエIV』。効果のなさそうな敵にザキを連発したりと（じつは効果があるので唱えるのだが…）、ちょっとおバカさん（失礼！）で、ファンの間でも賛否両論だった。そこで、『V』や『VI』ではかなりチューンナップして賢くなった。にもかかわらず、いまだに『IV』のＡＩのほうが個性があるとかで人気。バカな子ほどカワイイって感じ？

プレイしてわかった!!『ドラクエVII』の新事実

2.迫力満点!!ハデで臨場感あふれる戦闘シーン!!

『VII』の戦闘時の呪文や特技のエフェクトは、今までのシリーズにくらべても、ハデで迫力満点になっているぞ。また、ポリゴンの利点を生かして、カメラアングルが動き、まるでそこにいるかのような感覚をプレイヤーに感じさせてくれるのだ。



◀メラミでもすらこの迫力。最上級呪文はどんな感じに?

プレイヤーの視点のようにカメラアングルが変化!!



▲プレイヤーが、戦闘時にその場にいて、見ている感じで視点が変わるカメラアングルはさすが。

ココも注目 呪文は項目別に分かれて便利!!

戦闘時に呪文を使用するとき、以前は回復、攻撃などの呪文が混ざって探すのに時間がかかった。しかし、今回は攻撃系、回復系、その他と系統別に分類されているので、とても探しやすくなったぞ。これでスムーズに戦闘ができるというもの。何度も戦うのだから便利が一番!!



▶最初はとまどうけど、慣れるととっても便利。イカス。

迫力ある呪文&特技のエフェクトをババーンと公開

冷気呪文 マヒャド

一番最初に紹介するのは、最上級の冷気系呪文のマヒャド。この呪文を唱えると、上から氷の固まりが落ちてきて、敵全体にぶつかりダメージを与える。このときカメラは上から下にグッと移動して、氷の固まりが落ちてモンスターに当たるのを主人公が見ている感じに動いてくれるぞ。



◀マヒャドを唱えると、このように上から氷の固まりが落下してくる。



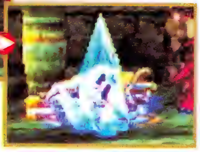
▶そして、その氷が敵全体に当たりダメージを与えるのだ。すごい。

冷気呪文 ヒャド

同じく冷気呪文で、マヒャドより威力の小さいヒャド。この呪文の場合は、下から氷の柱が突き出して、クルクル回り、割れて敵1体にダメージを与える。



◀下からニョキっと、氷の柱が生えてくる。



▶回ったあとに、氷が割れてダメージが。

特技 火ばしら

大きな火の柱で敵1体にダメージを与える特技。下から勢いよく、炎が噴き出してきて火の柱となるぞ。



◀どの職業が覚えるのか気になる特技だね。

補助呪文 メダパニ

敵を混乱させる呪文。黄色いあぶくのようなものがクルクル回って、敵を混乱させるのだ。



◀成功すれば、敵は混乱して、お互いを攻撃し合うようになるぞ。

補助呪文 ラリホー

おなじみ敵を眠らせる呪文。ピンクの泡が敵を包んで、眠たくさせる。寝たら攻撃のチャンスだ。



◀泡のような効果で、敵に睡魔が訪れるのだ。眠らせよう。

補助呪文 マトホーン

これもおなじみ、呪文を封じる呪文。モンスターの前で光の輪が回り、呪文を封じてくれる。



◀見た目がキレイな呪文。利用価値も高いし便利。

特技 しんくう波

真空の刃を使って、敵全体を攻撃する特技。画面全体に竜巻のような風で真空を作り出し、ダメージを与えるぞ。超ハデでカッコイイ特技の1つだ。



▶うねる風が迫力満点。一度は使ってみたい。

プレイしてわかった!! キレイなだけじゃない!! 速くて気持ちのよい演出!!

呪文や特技のエフェクトは、ただハデで迫力があるわけではない。演出にあまり時間がかかると、戦闘が面倒になってくるという配慮から、ハデだけど、短い時間で終わるようになっているのだ。これで何度戦闘をしても飽きずに、気持ちよく戦闘できるのだ。

炎系呪文 メラミ



▼メラミを放つと、右のリップスにカメラが移動。





▲どれだけスムーズな演出かをメラミで証明しよう。

▲そして、火球が敵に当たると一気に炎が広がる。

あっという間に演出終了。つまりストレスなし

ココも注目 やっぱり親切!! 呪文などの説明はいつでも見られる!!

前作『VI』では、戦闘時に呪文や特技の内容を説明してくれたが、『VII』でもそれは採用されている。しかも、『VII』では、道具や装備品などにも説明が表示されるので、とっても快適なのだ。



▶戦闘時以外にも、フィールドでも説明文が表示。

ドラクエVII 体験者のつぶやき

戦闘に関して堀井氏、山名氏（メインプログラマー）、眞島氏（アートディレクター）の3人が口をそろえて語っていたのが、呪文などのエフェクトの時間。やはりどんなハデな演出も、何回もプレイすれば慣れるのは当然。エフェクトを適度な時間にすることで、プレイヤーのストレスをためない配慮をしている。その細かい気遣いが『ドラクエ』のプレイしやすさを支えているのだ。

プレイしてわかった!! 『ドラクエVII』の新事実

3. 倒すのが惜しい!? 表情豊かなモンスターたち

戦闘での楽しみの1つが、モンスターのアクションだろう。『ドラクエVII』には、多くのモンスターが登場するけど、どのモンスターもリアルな動きでビックリ。ここでは『VII』から新登場のモンスターをドンと紹介。



◀おなじみのスライムも、プリプリしてカワイイ。

▶スライムナイトは、迫力ある動きで攻撃してくるぞ。

サンダーラット

ハリではなく、カミナリを身にまとったネズミ。見た目はとてもかわいらしくて弱そうだけど、イナズマ系の攻撃は、かなり強力なようだ。もしかして、全体攻撃ができるのかな？



◀▼自分の体にイナズマを呼び寄せて、それを放つ攻撃をしてくる。コイツに雷攻撃はムダ？

ダークドワーフ

大きなオノで武装していて、小さいけど狂暴なドワーフ。森に住んでいるらしい。見た目にだまされるな。



◀体くらいあるオノを振り上げて……。

▶一気に振り下ろしてくる。かなり強力な攻撃。

シールドオーガ

2つの大きな盾を持っているモンスター。盾を使ってさまざまな攻撃をしてくるので、攻防バランスのとれたモンスターのようだ。直接攻撃でなく、呪文攻撃なら効くかも？



▼▶盾は防御だけでなく、攻撃にも利用してくるので、かなりやっかい。

バーバリアン

ネコ（豹？）の帽子をかぶってて、おちゃめな感じだけど、かなり攻撃的なモンスター。両端がオノになっている武器は、当たったらちょっと痛そう。炎系の特技を使うようだ。



▼▶オノの先から炎が。それを振り回して攻撃してくるぞ。

ファイヤーケロッグ

カエルが巨大化して、さらに羽が生えたモンスター。空からの攻撃や毒の息などで攻撃してくるので、カエルだからといってバカにできない。



◀プーっとふくれて何をするかと思ったら……。

▶なんと、毒の息を吐き出してきたぞ。

プチット族

ユーモラスな見た目どおり、攻撃もユーモラスな彼ら。でも、ときには、強力な攻撃もしてくるかも。



◀ヒーローの攻撃。案外まともな攻撃だぞ。

▶と思ったら、剣が折れてしまった……。

ねこまどう

名前のとおり、ネコの姿をした魔法使い。当然、呪文が得意なモンスターだぞ。特に攻撃呪文が得意なようなので、仲間も魔法使いや僧侶といった職業で対抗したいところ。



▼▶杖を振りかざして、メラミを放ってくる。直接攻撃でサクッと倒そう。

ココも注目 モンスターが仲間…に!?

今回はモンスターを仲間にできないと思われていた。しかし、それを否定するような写真が……。



モンスターの心の役割は？

▶モンスターに転職するのに「心」が必要になるけど…。

プレイしてわかった!! こんなにも細かい!! モンスターのアニメーション

呪文や特技などのエフェクトもすごいけど、戦闘で一番驚かされるのが、モンスターの動きのなめらかさ。そこで、一部のモンスターの動きをじっくり紹介。



ドラクエVII 体験者のつぶやき

モンスターのなめらかで、まるで生きているような動きを、実際に見せてあげられないのはすごく残念。上でも6コマで紹介しているけど、こんなもんじゃないんです。本当にアニメという感じで動きます。しかも、各モンスターの攻撃は、1種類ではなく何種類もあるので、見ているだけでも飽きないんですよね〜。

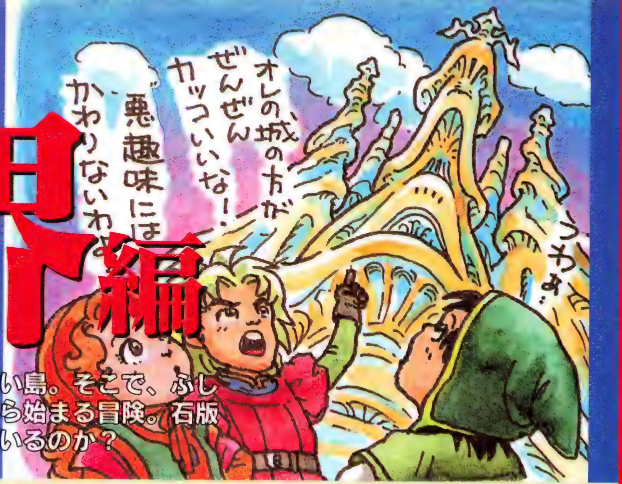
WORLD

DRAGON QUEST VII ドラゴンクエストVII エデンの戦士たち

世界編

プレイしてわかった!! 『ドラクエVII』の新事実

世界にたったひとつしかない島。そこで、ふしぎな石版を見つけたことから始まる冒険。石版が導く世界には何が待っているのか?



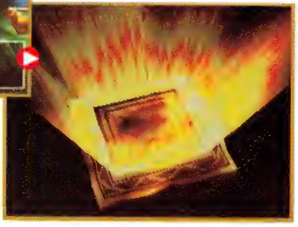
プレイしてわかった!! 『ドラクエVII』の新事実

4.石版が導く新たな世界 ～町&城編～

ふしぎな石版を集めることで、さまざまな世界に行くことのできる『ドラクエVII』。今まで紹介してきた世界以外にも、さまざまな世界がキミを待っているぞ。今回、ここで紹介するのは、一風変わった建物が多いリートルードと、とある事件によりボロボロにされたラグラーズ城の２つだ。



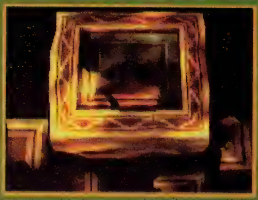
◀石版と謎の神殿。この２つが新たな世界への道しるべだ。



▶石版を上手に組み合わせると、光に包まれ、新たな世界へと旅立つことができる。

ココも注目 石版の種類がわかる工夫

大陸ごとに台座があって、どの石版を組み合わせるか難かしそう。でも、さすが『ドラクエ』。簡単に見分けられる工夫があるのだ。



◀でも工夫の内容は、まだ秘密なのだ。

芸術的な建造物が建ち並ぶ リートルード

ある有名な芸術家が建てた建物が並ぶリートルードの町。ちょっと変な形の家が多い。にぎやかな町で観光の名所になっている!?



▶どうやら、この町の時計塔は有名らしい。変な形だけど。



▲この町の１区画を上からの視点で見たところ。この町はこれの４倍以上の大きさ。

この町の名物!?時計塔と噴水

有名な芸術家が手がけただけのことはあって、ここの建物は有名。なかでも時計塔や噴水などが人気らしい。塔の中には入れるのかな。

時計塔



▶キャラと比べると、その大きさがわかる。

噴水



◀どうやらカップルに人気のようだ。

この人だかりは!?

とある家の前で人だかりができている。これはいったい?　これから何かおもしろいことでも始まるの?



▲この家の見物客ではなさそうだね。

ここは何屋さん?

カベも床もメチャメチャゴージャスな雰囲気の場所。お店のような感じだが、何屋さんなのかな?

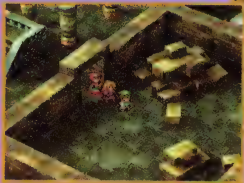


▲何か待っている人がいるけど……。

1年前にはどんな事件が?現在は再建中の ラグラーズ城

次に紹介するのは、あちこちが破壊されていてボロボロな城、ラグラーズ。お城の人に話を聞いてみると、１年ほど前の事件で、このような悲惨な姿になったようだ。強固な城を破壊した事件とはいったい?

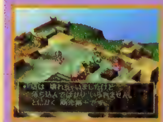




◀▲現在は急ピッチで修復中。いたる場所に資材が置いてある。

お城の再建にがんばる人々

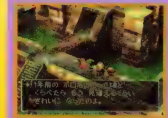
みんなのお城ということで、いろんな人が再建に向けて働いているぞ。なかには、兵士や商人までも……。



◀めげずに商売をする道具屋の主人。涙ぐましい努力が城を再建するのです。



▶お城の兵士も復旧に一生懸命。グチを言ってるけどね。



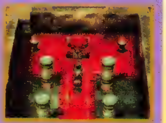
◀これでも１年前より、かなりよくなっているみたい。誰が壊したの?

王様もいるぞ

お城なので、城内には王様も住んでいる。王様も大変そうだけど。



▲この奥の部屋に王様がいるらしい。

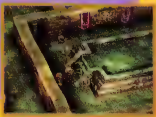


▲ちょっとさびしい感じの部屋。

体をきたえる闘技場

ここの城内には闘技場らしき部屋が存在する。今は使用できないけど、復旧すれば使えるかも。

▼早く使えるといいね。



ドラクエVII 体験者のつぶやき

今回、ふしぎな石版をはめるところもプレイしたのですが、恥ずかしながら最初は、なかなか上手にはめられなかったです。でも、コツをつかむとサクサクはめられるようになるから不思議(実際、広報の柴原さんはアッという間にそろえてしまった)。石版のピースは後半に行くほど増えるようですが、「お手上げになるほど難しくはしない」と堀井氏は語ってました。安心。

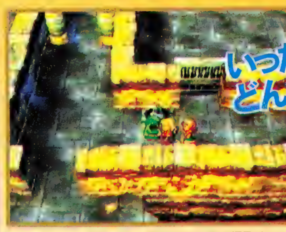
プレイしてわかった!! 『ドラクエVII』の新事実

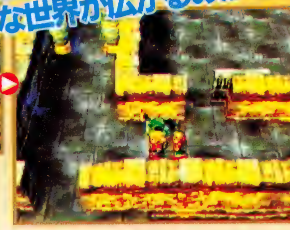
5.石版が導く新たな世界～ダンジョン編～

町やお城の次は、塔や洞窟などのダンジョンを紹介。おなじみの雰囲気の塔や、『ドラクエ』らしくない感じのする機械の洞窟など、さまざまな形態のダンジョンが登場するぞ。また、なかにはダンジョンというよりも、ちょっとした町のような感じのする洞窟なんかもあるぞ。

▶今回の旅人の扉はこんなにハデハデ。奥には階段もある。上には何が?



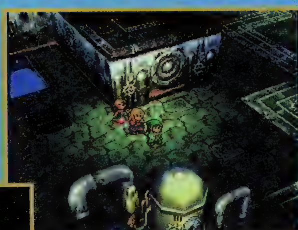




▲▶スイッチを入れると扉が開く。この塔の頂上にはどんなドラマが待っているのだろうか?

未来の世界!? 『ドラクエ』っぽくない世界 機械だらけの洞窟

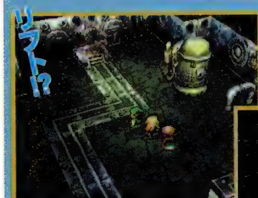
なんと! 機械で作られたものがあちらこちらにある洞窟。ちょっと『ドラクエ』らしくないけど、いったいどういった世界なのだろうか? リフトっぽいものや、メーターなどがあるので、もしかすると、かなり未来の世界なのかも。今回の『ドラクエ』は、時間をとび超えることもできるのか? ちなみに洞窟の名前は不明なので勝手に命名。



▲どこも機械だらけ。カベも金属製だし。未来世界なのか?

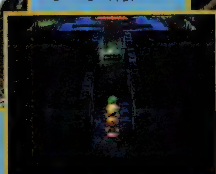


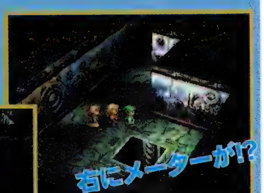
◀炉のような感じの機械を発見。左から下に行けるようだが。



▲奥にリフト形式で動く床のようなものが。レールもあります。

▼奥に誰かいそうな雰囲気。もしかして敵?





▲下に続く穴を発見。階段とはちょっと違うようだけど……。

訪れる者を拒み続ける 世界一高い塔

とてもとても高い塔。しかも、名前は世界一高い塔。というからには、やっぱりとんでもない高さを誇る。中はハシゴや階段の連続だし、当然、モンスターも出現するので、頂上にたどり着くにはかなりレベルが高くないと無理?



◀どこまでも続く階段。途中に休憩する場所はある?



▶上へ行くには長い階段を上ることに。誰が建てたの。

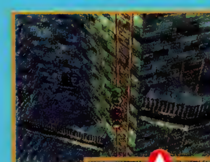
階段の途中には大きくて複雑な迷路が!



◀この塔は、ただ高いだけではない。途中には迷路が。



▶上るだけでも大変なのに、大きな迷路があるなんて。



◀奥のハシゴを上れば、途中から塔の中に入れるのか。



▶アミダのようにハシゴがいっぱい。どれが正解かな。

洞窟の中で集団生活している!? 山賊のアジト

お次はダンジョンというよりは、山賊の町といった感じがする山賊のアジト。洞窟の中にあるとはいっても、神父さまもいるし、コックさんもいるし、小さな村より充実している感じ。しかも、住んでいる山賊は、ちょっと気がよさそう。う～ん、山賊らしくない。



▲山賊のアジトにも神父はいるらしい。◀だから主人公たちも、すんなり入れたのか?



▲この山賊は頭がいいのか、気が弱いのか、どっち?

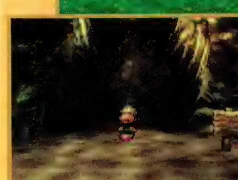


頂上には何があるのか? 大きな山に続く道

そして最後に紹介するのは、メチャクチャ大きな山。その間に1本の道があるので、なんとか上ることはできるみたい。道があるとはいっても、大きな山を上るのは大変そう。でも、こんなすごい山なのだから、頂上にはいいものがあるかもしれないよね。

▶大きすぎて山全体が見えません。デカイ。





▲山がある以上、上るのが冒険者の宿命というもの。

▼どこまでも続く急な山道。頂上はどこに……。





▲やった! どうやらココが頂上らしい。

ドラクエVII 体験者のつぶやき

前々から疑問だったのですが、ふしぎな石版で行ける大陸と、主人公たちの住む小島とは簡単に行き来できるのでしょうか。同じ世界なら船で行き来もできるでしょうけど、必ずしも石版で行ける世界と小島が同じ世界とは限らない……。となると、移動手段は上の写真にある旅人の扉が握っている?(はずれたらゴメン)

プレイしてわかった!! 『ドラクエVII』の新事実

6.マップを回せば次々に発見が!!

ポリゴンになったことで、マップを回転できるようになった『ドラクエVII』。しかし、ただ回せるだけではなく、マップを回転させることで、新たな発見ができるのが楽しいのだ。



▲町などがフルポリゴンで描かれているからこそ、可能なシステムだ。

グランエスタード城

正面から入ると大きな階段があるグランエスタード城。普通なら階段を上ってしまうけど、視点をクルッと回すと、なんと、階段の後ろに下へ行ける階段が。普通ならなかなか気づかない場所にあるなんて……。



▲普通ならついそのまま上ってしまいがちだけど。

▲下に行くと宝箱が置いてあったぞ。

◀マップを回すと裏に階段を発見。

ハーメリアの町

お堀で囲まれた町ハーメリア。ここのお堀では、小舟を使って町を回ることができる。で、どこにその小舟があるのかと、マップを回して探すと……。



▲小舟を探して歩き回っていると、怪しい場所が見つかって…

▲もう少し回してみると、下に行ける階段もあったぞ。

◀マップを回転してみると、やっぱり小舟を発見。

ココも注目 ゲームショウ体験版に隠された秘密!?

今回は、最新版サンプルロム以外にも、'99秋の東京ゲームショウバージョンもプレイさせてもらいました。プレイしていると、城下町に何やら怪しい場所を発見。進んでいくとまたさらに怪しい家を発見。ここにいたのは……。



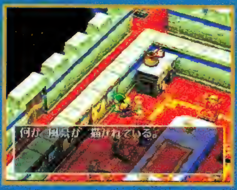
▲城下町に地下へと続く怪しい階段を発見。下りてみると。

◀洞窟を進むと、おじいさんの住む家に到着。

プレイしてわかった!! 調べるといろんなメッセージが

『ドラクエVII』では、一見単なる背景かと思われるものでも調べて見ると、いろんなメッセージが返ってくるぞ。たとえば、カベに飾られてある絵画だと、どんな種類の絵だとか、カガミを見ると、主人公がいろんなリアクションをしたりと、ものによってさまざま。楽しくていろいろ調べたくなるぞ。

▶グランエスタード城には風景画が。





◀カガミを見たら、たくましく感じるなんて。

プレイしてわかった!! なんでもさわれる『ドラクエVII』の世界はこんなにスゴイ!!

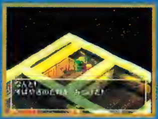
いろんなモノにさわれることができるのが、『ドラクエVII』のウリでもある。そこで、どんなものにさわれるかを調査してみたぞ。ここではその一部を紹介。ほかにも何がさわれるかな?



▲今回は、ものを持ち上げて投げることもできるのがポイント。

タンス

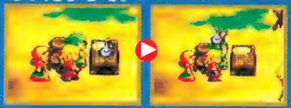
シリーズおなじみのタンスも、調べるとトビラを開けることができるのだ。う～ん、リアル。



▶他人のタンスを勝手に開けられるのが主人公の特権!?

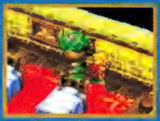
酒ビン

なんと、テーブルの上のビンも持ち上げることもできる。お祭りなどで、お酒を運ぶイベントとかあったりして。



植木鉢

花を植えてある、植木鉢まで持ち上げて投げることが可能だぞ。でも、ちょっとかわいそうかも。



▶主人公とくらべると、大きくて重そうな感じもしますが。

囲まれた宝箱

ものに囲まれた宝箱がある場合は、まわりのものを持ち上げてどければOK。う～ん、便利。こんなパズルが多く登場しそうだね。



花

野に咲く花も、エイッと引っこ抜いちゃいます。投げても散らないので、ちょっと安心。



▶あっちこっちに花を植えかえ。気分は花屋さんって感じ?

タル

タルも持ち上げて投げちゃえば、中のものを入手可能。それにしても、何でも投げて壊しちゃうなんて破壊魔な主人公。



次号予告!!ついに冒険が始まるエスタード島の秘密を公開!!

ドラクエVII 体験者のつぶやき

次号ではついに、エスタード島の全貌が明らかになります。じつは、アレはナニだったなんてこともわかっちゃいます（意味不明ですが)。しかも、今までなかなか発表されなかった、主人公とマリベルが住んでいる町や、ふしぎな石版をはめる台座がある神殿、さらにはワールドマップなんかをバッチリ紹介予定。上で紹介しているおじいさんの意外な正体も判明!!

TAITO

PlayStation
DUAL SHOCK 対応
PocketStation

日本全国の電GO！ファンのみなさん、ゴメンナサイ。こんどのソフトは、





ーション付で

車種は





に大幅アップ。

な走行も選べ嬉しい限り。

12.9 ON レール

プロになりきる待望のソフト。
ナビゲーションシステムが運転をサポート、もっと緻密でテクニカルな運転が可能。

さらにこのへんもプロ仕様。
路線総数9路線、延長、改良もされて刺激度120%。
夜間走行や天候の変化でリアルさがアップでGO。
運転できる電車は、なんと50種類以上に大幅増量。

価格 ￥5,800（税別）



予約特典：「電車でGO! プロフェッショナル仕様 2000年記念 特製鉄道カレンダー」プレゼント



発売まで待てない！　PS2の情報を先行スクープ

電撃PlayStation2

第四回　ソフト最新情報特集

PS2

PlayStation 2

Coming Up!!

4メーカーから計7タイトルもの最新情報！　一挙に大公開!!

- ■鉄拳TAG TOURNAMENT
- ■ETERNAL RING　エターナルリング
- ■EVERGRACE　エヴァーグレイス
- ■SKY SURFER　スカイサーファー
- ■マジカルスポーツ　GoGoGolf
- ■マジカルスポーツ　キラーバス2
- ■マジカルスポーツ　2000甲子園

以前の「電撃PlayStation2」でもお伝えしたとおり、この年末に向けて、いよいよＰＳ2タイトルの情報が本格的に出そろってきた！今回は、なんと7タイトルもの最新情報を一気に紹介していこう。29ページの「ＰＳ2プレゼント」情報もあわせてお見逃しなく!!

最新ソフト情報1

開発順調！　実機上での画面写真も初公開!!



シリーズの歴代キャラが集結し、2対2のタッグバトルを繰り広げる『鉄拳タッグトーナメント』（以下『鉄拳ＴＴ』）。ＰS2版のパワーアップぶりに注目せよ！

TEKKEN TAG TOURNAMENT

鉄拳TAG TOURNAMENT

3/4 FTG	▶価格未定　▶ナムコ
	▶対応周辺機器未定

大人気3D対戦格闘ACTがPS2になってさらにパワーアップした!!

'99年７月にアーケードに登場して以来、現在も対戦が盛り上がっている『鉄拳ＴＴ』。「両手両足に対応した４つのボタンと８方向レバーを使ってマイキャラを操作し、相手を倒す」という基本システムはそのままに、２キャラでタッグを組むという新要素が取り入れられた『鉄拳』シリーズの最新作だ。ＰＳ２本体と同時に発売される移植版は、ビジュアルやサウンドのクォリティが大幅にアップすることが確定している。ここで紹介している写真を見てもらえば、ビジュアルがアーケード版より格段にパワーアップしていることを実感できるはず。キャラの表情からコスチュームに描かれたしわまで、実に細かく描き込まれているからだ。さらには筋肉や髪の毛などが細かく動くというのだからビックリしてしまう。同時に背景も専用に描き起こされている。足元に生えている草がなびいたり、何人もの見物人が背後で動いていたり、地面の水たまりに車のテールランプが映っていたりと、ＰＳ２の処理能力を生かした演出がそこかしこに用意されているのだ。ゲームシステムこそ『鉄拳ＴＴ』とまったく同じだが、少なくとも見た目に関してはアーケード版を越えているのだ！

ここで『鉄拳ＴＴ』のルールを簡単に紹介しておこう。プレイヤーは最初に２キャラを選択する。同じキャラでタッグを組むことはできないので、最低でも２キャラは使いこなせるようになっておく必要があるぞ。試合中には自由にパートナーとチェンジすることができる。どちらか一方がＫＯされてしまうとそのラウンドを取られたことになるので、体力が少なくなったらすぐ交替するようにしよう。ただし、倒されたキャラも次のラウンドになれば体力ＭＡＸ状態で復活するから、「次のラウンドは１人対２人になって不利になる」ということはないのだ。



◀ＰＳ２ならではの処理能力がクォリティの高いビジュアルを実現した！



▲草原での闘い。足元に生えている草は風になびくのだ。



▶基本的に２ラウンドを先取したチームが勝ちとなる。



鉄拳シリーズのあゆみ

『鉄拳』とは、もともとアーケード（ゲーセン）で稼動していたナムコ初の３Ｄ対戦格闘ゲームのこと。'94年12月に登場し、濃いキャラ(笑)と独創性あふれるゲームシステムが話題となった。ガードされても攻撃を当てることのできるガード不能技や、10連続で技を出す10連コンボといったシステムもこの時点で既に取り入れられている。'95年３月にＰＳに移植されて人気にさらに火がついたのはみなさんもご存じのとおり。その後、新キャラが登場したり10連コンボに分岐ができるなどした『鉄拳２』が'95年８月にアーケードに登場（ＰＳ版は'96年３月発売）。'97年３月にアーケードに登場した『鉄拳３』（ＰＳ版は'98年３月発売）では横移動が可能になるなど、さらに進化している。

『鉄拳』（写真はPS版）



『鉄拳２』（写真はPS版）



『鉄拳３』（写真はPS版）



『鉄拳タッグトーナメント』で新たに採用されたシステムとは？

基本的な操作方法は『鉄拳3』とほとんど変わらないので安心！

タッグバトルとはいえ、試合自体は従来どおり1対1で行なわれる。各種の攻撃はもちろんのこと、横移動、ダッシュ、バックステップ、ガード、受け身といった行動も『鉄拳3』と同じ感覚で出せる。浮かせた相手に技を続けて当てる空中コンボも健在だ。仁やポールなどは返し技（相手の攻撃を受け止めて反撃する技）を使えるし、キングやニーナなどが投げコンボ（連続して投げ技や関節技を決める技）を持っている点も同じ。下段さばきが全キャラで可能になったり、アーマーキングのように新しい投げコンボを会得したキャラもいるものの、基本的に『鉄拳3』とまったく同じ操作感覚でプレイできるようになっているのだ。



◀何も入力していなくても、自動的に上・中段ガードをしてくれるところも『鉄拳3』と同じ。

▶左パンチ＋左キックか右パンチ＋右キックで投げ技を出す。相手にかわされると空振りする。

2対2のタッグバトルになったことでチェンジボタンが用意された

『鉄拳3』との一番の違いはボタンがひとつ増えた点にある。これがチェンジボタンで、タッグパートナーと交替するために使われる。実際の動きとしては「チェンジボタンを押すとマイキャラが相手に背を向けて画面外へ走り去り、その直後にパートナーが走ってやってくる」という形になる。自由に動けるときならばいつでもチェンジできる（ダウン中や受け身中でも可能）ので、体力が少なくなってきたら相手のスキをついて交替しよう。なお、特定の技が決まった後にチェンジすると、ヒット後の技の硬直をキャンセルして即座に交替できるようにもなっている。また、相手を投げた後にパートナーがダウン攻撃を出しつつ入ってくる「チェンジ投げ」も全キャラに用意されている。その場合のコマンドは「チェンジ＋右パンチ」と、他のボタンも同時に操作することになるのだ。



▲2P側の体力が残り少ない。このままでは危険なのでチェンジしよう！

チェンジ



▲結局、負け。ただ、チェンジしなかったらもっと早く倒されていただろう。

『鉄拳』～『鉄拳3』から総勢30人以上が参戦！　新技も追加されたぞ！

『鉄拳TT』には多数のキャラが登場する。『鉄拳』～『鉄拳3』の中からまんべんなく選ばれている関係で「『鉄拳』と『鉄拳2』に出ていたアーマーキングと、『鉄拳3』にしか出ていないファランが闘う」など、初顔合わせとなる組み合わせもたくさんあるのだ。まさに時代やストーリーを超越したドリームバトルといっていいだろう。22歳の風間準と19歳の風間仁が同時に登場している（準は仁の母親）のも興味深いところ。キャラの技はすべて『鉄拳TT』用に見直されたため、全員が新技を身につけている点も見逃せない！



◀これはポールの不知火。横移動中にしか出せないローキックで、新技のひとつだ。

アトラクトデモ（演舞）シーンもリニューアル！

演舞とは『鉄拳3』などでおなじみのデモのこと。タイトル画面で一定時間何も入力しないでいると、オープニングムービーと交互に表示されるようになっている。キャラモデルがリアルになっただけに、ついつい見とれちゃうのだ。



◀仁の鍛え上げられた筋肉が見て取れる力強い演舞。



▶顔やコスチュームもより細かく、より美しくなった。



◀やられ顔のポール。なんと表情まで表現されている。



▶崩拳を受け吹っ飛ぶファラン。痛みが伝わってきそうだ。

ナムコに聞いた『鉄拳TT』開発状況

「新しい『鉄拳』の世界」を感じ取ってください！

開発進行度…… 10%

『鉄拳TT』は、現在鋭意開発中です。開発進行状況は、10%といったところでしょうか？　今回公開した画面写真のなかでは、登場しているキャラクターと、背景の両方に注目していただきたいです。ポールやシャオユウの表情、仁やエディの筋肉、ファランの揺れ動く髪。そして動きを持ったキャラクターたちを受け止める、空間の広がりを感じさせる背景。これらが一体となってできあがる「新しい『鉄拳』の世界」を少しでも感じていただければ幸いです。

今後の続報に関しては、年内にもう一度、皆さんにご覧いただけるような機会があると良いなぁ、と思いますが、どうなるかはちょっと……。そのほか11月15日に発売になった「電撃プレイステーションD26」に、『鉄拳TT』の映像が収録されていますので、ぜひこちらもご覧ください。

PS2版『鉄拳TT』のオリジナル要素に関しては、期待されているユーザーさんも多いと思うんですが……どうなるんでしょう？　まだわかりません。すいません。いずれにしても『鉄拳TT』は、PS2本体と同時発売を目指して開発中です。まだまだ開発中のため、お伝えできる部分が多くありませんが、今後も皆さんに続報をお届けしていきますのでご期待ください。（パブリシティチーム／池田　弘氏）



▲キャラクターの存在感や、空間の広がりに注目してほしい！

期待のRPGのゲームシステムを大公開！



ETERNAL RING
エターナルリング

『キングス・フィールド』シリーズなど、現行PSで数々の3Dタイプの名作RPGを送り出してきたフロム・ソフトウェア。PS2でも、『エターナルリング』を本体と同時に発売予定だ。PS2初のRPGとして注目を集めるこのタイトルは、いったいどんなゲームになるのか!?

ETERNAL RING
エターナルリング
3|4 RPG
▶価格未定 ▶フロム・ソフトウェア
▶対応周辺機器未定

「エターナルリング」の謎を解き明かせ！

『エターナルリング』の舞台となるのは、〝不帰の島〟と呼ばれる、魔法の力が眠る島。王の命によりこの島を訪れた主人公・カインは、島を支配する８体の竜を封じつつ、この島に秘められた指輪・エターナルリングの謎を解き明かしていくことになる。

存在感あふれる町並や、そこで生活する人々の動き・表情、細部まで描き込まれた３Dダンジョン、巨大なクリーチャーとの戦い、地形や天候の変化……などなど、ＰＳ２ならではの表現で「空間世界の疑似体験」が実現するぞ！



◀舞台となる〝不帰の島〟。この島を舞台にカインの冒険が始まる……。



▲圧倒的な存在感とインパクトで迫る、竜の登場シーン。はたしてカインは、この巨大な竜を倒すことができるのか!?

変化　PS2の表現力によって実現したさまざまな〝変化〟がゲームに大きな影響をもたらす

①地形、天候…

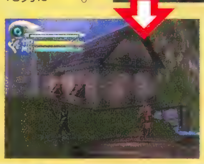

◀島の地形や天候は、時間や主人公の行動でリアルタイムに変化。

舞台となる〝不帰の島〟は、大きく8つのエリアに分かれ、それぞれが竜によって支配されている。各地域は、支配する竜の力によって、溶岩地帯・降雪地帯・水没した神殿など、さまざまな特性を持つ。そのため、プレイヤーはこの特性を把握し、障害を排除したり、時には利用したりしながら戦闘やイベントをこなしていくことになる。しかも、マップはリアルタイムに変化。より現実的になり、ゲーム性にも深く絡んでくることになるぞ。

②時間

リアルタイムのＲＰＧである本作では、もちろん時間の概念も存在する。朝→昼→夜というグラフィックの変化（写真右）はいうまでもないが、町で生活している人の行動も、それにともなって変わるのだ。ここではその一例として、門番の交代イベントを紹介しておこう。もちろん、時間もゲーム性に関わってくるぞ。


▶ある時間になると、交代の男が近寄ってくる。すると、今まで門番を務めていた男は……。


◀立ち上がり、家へと帰っていく。このようなイベント発生後に、会話が変化することもあるぞ。

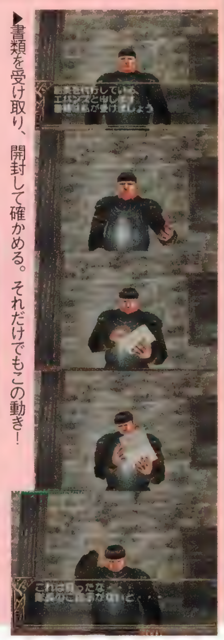


表情　表情豊かなキャラクターたちが物語を演出

島内の集落では、さまざまな人たちが生活している。彼らは、まるで生きているかのように自然な表情や仕草で主人公に話しかけ、ときに手助けをしてくれる。彼らの豊かな表情、存在感もまた、ＰＳ2だからこそ実現したことの１つだ。

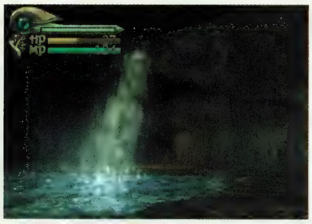

▶親切そうな女性。身振り手振り、瞬きまでする！


◀かたや、不気味なオヤジ。どんな情報をくれるのか？


▶書類を受け取り、開封して確かめる。それだけでもこの動き！

ダンジョン内部では、迫力満点の戦いが繰り広げられる!!

竜を倒し、エターナルリングの謎を解き明かしていくために、主人公はさまざまなダンジョンを探索していくことになる。もちろん、ダンジョンの内部には、さまざまな敵が待ち受けている。剣や魔法を使ってなぎ倒していくのだ！



◀ダンジョン内部のグラフィックにも注目。滝の水しぶきまでも表現されているのだ。

剣 ときには肉弾戦で敵を切り倒すことも必要になる！

敵を攻撃する方法は魔法がメインになるため、それほど頻度は高くはないが、ときには剣を使った肉弾戦を挑まなければならないこともある。襲いかかってくる敵との間合いを見計らって、攻撃を仕掛けよう。もちろん冒険の途中で、より強力な武器を手に入れることができるぞ。



▼襲いかかってくる不気味なクリーチャー。



▲すかさず剣を振りかざすと、腕に命中！敵とはいえ、なんとも痛そうだ。ちなみに今作では、敵のＨＰを表すゲージが表示（画面左下）されるようだ。

魔法 「指輪」の合成によってオリジナリティあふれる魔法を作り出せ！

今作の根幹をなすのが、「指輪」による魔法システムだ。属性を持つ指輪を身につけることで、主人公の特性も変化し、性能の異なる魔法をかけることができるのだ。なお、この「指輪」はプレイヤーが合成することで、さまざまに変化させていくことができるぞ。



▶さまざまな属性の指輪を合成することで新たな効果が！



EARTH

◀癒やしの力を持つ土系魔法指輪。



WIND

◀竜巻で敵を切り裂く風系魔法指輪。



FIRE

◀攻撃力に富む火系魔法指輪の一種。



WATER

◀水系魔法指輪の一種。



LIGHT

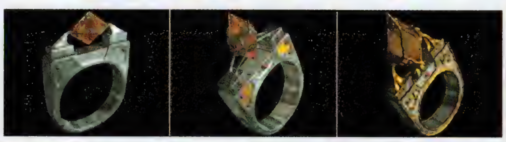
◀光系魔法指輪の一種。



DARK

◀魔力を引き上げる闇系補助指輪。

補助魔法

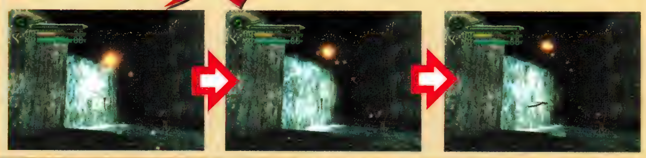


▶土系補助指輪の一種。基本的な性質は同じだが、姿によって若干効果が異なる。

魔法効果の一例

FIRE 火

火の一態である「爆発」を象徴し、高い攻撃力を誇る。敵に対して大きなダメージを与えることができるぞ。



WATER 水

足元に魔力を秘めた氷を生み出し、その上を通るものに攻撃を加える。トラップ的な効果を持った攻撃魔法だ。



LIGHT 光

不思議な光で攻撃！　光系の指輪は、軽度の魔法から身を守るばかりか、放った相手にその力を跳ね返す力もあるという。



フロム・ソフトウェアに聞いた『エターナルリング』開発状況

"自然"な動きや表情に注目してください

開発進行度…… 40%

開発の進行状況ですが、今までできなかった要素を追求して日々研究と開発を進めています。数字で表すとだいたい40％程度ですね。記事中の静止画ではお伝えしにくいのですが、秒間60フレームの描画によって人物の動きや表情、魔法の効果を緻密に表現できるようになり、より「自然」な雰囲気になってきました。水や雲などの自然物のグラフィックや人物の表情、指のしぐさなどを見ていただけるとうれしいですね。

年内には、オープニングムービーのなかから、ストーリイメージをお伝えできるような画面を数カットお見せできると思います。また、この作品の要でもある指輪システムの新しい情報も、あわせてお届けいたしますので楽しみにしていてください。

3月4日の発売に向けて、これからもグラフィック面のクオリティを追求していきます。もちろん、敵との戦闘の駆け引きや指輪の合成による戦略性など、作品のゲーム性もこれまでにないものを目指していますので、どうぞご期待ください。

（ＣＳ開発３部課長／金子章典氏）



◀自然物のグラフィックや人物の表情、しぐさ……その「自然」な雰囲気は、まさにＰＳ２だからこそ実現したものなのだ。

最新ソフト情報3

PS2でさらなるクオリティアップを実現!

ＰＳで発売予定だった『エヴァーグレイス』が、急きょＰＳ2で開発・発売されることになったぞ。そこで、より高い完成度をめざして開発が進められているＰＳ2版をいち早く紹介。PS版とじっくり見比べてみてね!

EVERGRACE
エヴァーグレイス

春予定 RPG ▶価格未定 ▶フロム・ソフトウェア ▶対応周辺機器未定



PSからPS2へ! 進化した『エヴァーグレイス』

『エヴァーグレイス』は、３Ｄタイプのリアルタイム RPG。マップ上の敵を、剣や特殊能力（パルミラアクション）で倒しながら冒険を続けていくことになる。ゲームシステムの要となるのが、この「パルミラアクション」で、敵を倒すと得られるパルミラ片を集め、武具に呪術合成することで、「パルミラ武具」を作ることができる。これはいわば魔法と武器が合わさった魔法剣のようなもので、装備したキャラクターの身体能力を向上させるほか、パルミラの属性（火や水など）に応じた、特殊なアクションが可能になるのだ。なお、ＰＳでは、主人公はユテラルド１人の予定だったが、ＰＳ２になることで、その姉的存在のシャルアミでもプレイできることになった。キャラクターそれぞれの視点から構成される物語は、両方を終了することで佳境をむかえることになるという……。

前々号で紹介したPS版画面



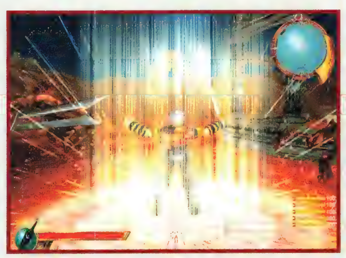
▲ＰＳ版でも、美麗かつド派手なグラフィックで見る者を驚かせたが…。



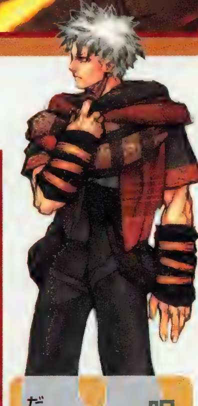
▲解像度が縦横２倍に増えたため、背景やキャラクターの描写も繊細で美しい。リアリティという意味では、ＰＳ版を遥かにしのいでいるのが一目瞭然！



▶ユテラルドの勇姿もＰＳ２でさらに磨きがかかったよね⁉



▶ホーリーウェーブさく裂。「さすがＰＳ２！」と思わせる迫力のパルミラアクション！

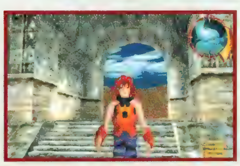


呪いの烙印を持つ男 ユテラルド

ある日突然、消滅したはずの世界へ迷い込んだ主人公。クレストの意味するものとは？

ドレスアップシステムとは?

ドレスアップシステムはキャラの容姿をコーディネートする楽しみがあり、コーディネートした装備はリアルタイムでゲーム画面に反映され、パラメータの変化だけではない見た目の楽しさを与えてくれる。また、鑑定士によるセンス評価でアイテム修理費が変化する。







ユテラルドが姉のように慕う女性 シャルアミ

幼いユテラルドがクレストの力を爆発させ、消滅帝国へ飛ばされた。彼女も消滅帝国からの脱出を目論む。

フロム・ソフトウェアに聞いた『エヴァーグレイス』開発状況

ＰＳ２の機能、能力を開発しつつ、急ピッチで開発を進めています。『エヴァーグレイス』や『アーマード・コア２』といったすでに進行中のＰＳ２タイトルのノウハウがあったので、思ったよりも順調ですね。今回公開した画面では、キャラクターの表情や魔法のエフェクト、物理演算機能を使った髪や服の揺れなどに注目してもらえるとうれしいです。まだまだ全体的に発展途上ですので、これから数段のクオリティアップを計っていき、年明けには新しい画面をお届けしたいと思います。現行ＰＳでの発売を期待されていたユーザーの皆様には非常に申し訳なく思っておりますが、ＰＳ２でより魅力的にパワーアップいたしますので、どうか変わらずに応援してください。
（企画部主任／竹内将典氏）

開発進行度 …………………… 20%

最新ソフト情報4 アイディアファクトリー参入第一弾のゲーム内容が判明!!



スノーボードとダイビングの爽快感が楽しめる新感覚のスポーツ・スカイサーフィン。『スカイサーファー』は、これを題材にした新感覚のゲームなのだ！

SKY SURFER
スカイサーファー

3|4 SPT	▶価格未定 ▶アイディアファクトリー ▶対応周辺機器未定定

空中で華麗に舞え！ ダイナミックなスノボーアクション！

スノーボードをはいて空中ダイビングする、アメリカ生まれのスポーツ「スカイサーフィン」をPS2でゲーム化！ 空中でいろんなアクロバットをしたり、着地際にパラシュートを開いて落下地点の正確さを争ったりすることでポイントを競うスポーツだ。比較的新しいスポーツなので、馴染みが薄い人が多いと思うけど、スノーボードを装着してのアクロバットアクションは爽快そのもの！ 今までになかったスカイスポーツとして、新鮮な感覚が味わえるぞ。PS2の演算パワーと相まって、空中での浮遊感が非常にリアルなのだ。



◀ダイブ中、画面下に出るコマンドを実行することでさまざまなトリックが可能。

ダイブモード

空中アクションと着地の正確さを競う

『スカイサーファー』のメインとなるのが、このダイブモード！ 高度数千メートルの高さからダイブし、画面下に表示されるコマンドをタイミングよく入力することで、豪快なトリック（サーフアクション）を次々と演じていく。もちろん、ミスが少ないほど高得点だ。そして高度が下がるとパラシュートが開き、上手く操作しながら決められた着地地点をめざしてポイントを競う。次々と変化するトリックコマンドを入力しつつ、着地の精度も要求される複合ルールが面白いモードだ。アクションをコマンド入力していくのが斬新で、複雑なアクションもコマンドひとつで繰り出すことができて気持ちいいぞ！



▲風見亮がダイブ開始！ まずは簡単なトリックから。



▲高度が落ちるとパラシュートが開く。地上の的へと見事着地できるかな？

練習モード

巨大な扇風機の上で練習しよう？

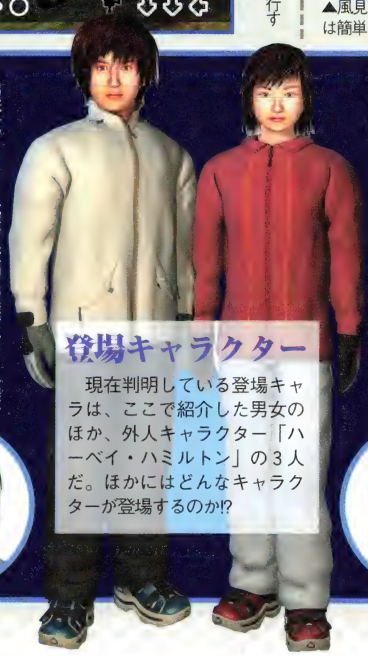
いきなりダイブモードでプレイするのは心持たない。そんな人のために練習モードが用意されている。下から上に向かって巨大なファンで風を送りだし、人工的に浮力を与えて数々のトリックを練習することができるのだ。画面の左下に表示されている数字は風船の数で、キャラクターを上手に操作してファンの上にある風船を制限時間内により多くゲットしていく。つまり、ちょっとしたミニゲーム的な作りになっていて、トリックが上手く繰り出せるようになればなるほど風船がより多く奪取できるのだ。



◀こんなに巨大なファンで浮力を得る。いきなりダイブするのは勇気がいるけど、これならすぐにでもチャレンジできそうだよね。なんとも言えない浮遊感が、いきなり楽しめるぞ。



▶おっと！ いきなりバック宙？ これはポイントが高そうだ！



紅一点のスカイサーファー!!
夏目 舞
中学までフランスで過ごした帰国子女。スカイサーフィンをやっていた友人に影響を受けて、このスポーツの魅力に取り付かれた。

アメリカ仕込みのテクニシャン?
風見 亮
男性キャラクター代表。裕福な家庭に育ち、高校時代にアメリカへ交換留学に行った際、スカイサーフィンと出会った。

登場キャラクター
現在判明している登場キャラは、ここで紹介した男女のほか、外人キャラクター「ハーベイ・ハミルトン」の3人だ。ほかにはどんなキャラクターが登場するのか!?





アイディアファクトリーに聞いた『スカイサーファー』開発状況

『スカイサーファー』は、グラフィックなどを担当する日本人スタッフに、PS2ハード用プログラマーを担当するフランス人スタッフ、コンセプトデザインを担当するアメリカ人スタッフが加わる――という非常におもしろい構成で開発されています。言葉の壁などがあってたいへんだと思われるかもしれませんが、じつはいい刺激になって、開発も順調に進んでいます。現在の進行状況は60%から70%程度ですね。動きをお見せできなくて残念ですが、PS2ならではの映像処理にぜひ注目していただきたいです。霧状の雲が一瞬で通り過ぎるなどの、細かい演出も多く入っています。今までなかったジャンルのゲーム「スカイサーファー」の新しい映像表現、未知の体験にご期待ください。 （渉外担当／鈴木 了氏）

開発進行度 ………………………… **65%**

最新ソフト情報 5 マジカルシリーズの最新情報一挙公開！



魔法株式会社より、来年夏から秋にかけて発売予定の「マジカルスポーツシリーズ」3タイトル。今回はその最新情報を一挙に公開するぞ。まずは異色のゴルフゲーム『GoGoGolf』だ！

マジカルスポーツ GoGoGolf	
8月(予) SPG	▶価格未定 ▶魔法株式会社 ▶対応周辺機器未定

独特の操作で手軽に楽しめるゴルフゲーム

『GoGoGolf』の最大のウリは、他のゴルフゲームとは、ちょっと違う独特の操作方法。まず、クラブとショットの目標地点を設定すると、プレイヤーキャラのイメージスイングがシャドウで表示される。ここで◎ボタンを押すとスイングが開始されるので、動きがシャドウと重なるタイミングを見計らって、もう一度◎ボタンを押せばよいのだ。『GoGoGolf』では、このような簡単な操作で、スピーディかつダイナミックなゴルフを手軽に楽しむことができる。もちろん、従来のゴルフゲーム同様、さまざまなモードが用意されているぞ！



▶ボールを落とす地点を決めると、イメージショットのシャドウが表示される。



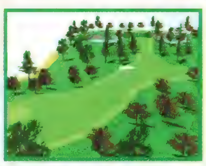
◀スイングを開始。キャラクターの動きがシャドウと重なるのを見計らって、タイミング良くショットしよう！



▶この後、木々の間を抜けて飛んでいくボールの後をカメラが追跡する！　このような迫力満点の映像が楽しめるのだ。

Course コース

登場するコースは、もちろんPS2の表現能力を生かしたものばかり。右で紹介している写真を見てもらえばわかるように、川や滝など、これまでは表現するのが難しかったものも、見事に盛り込まれているのだ。コースの数は今のところ不明だが、これまでにないリアルなゴルフを楽しめることは間違いなさそうだ。



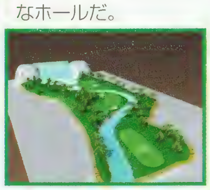
▲HOLE1

川辺のホール。グリーン手前を川が横切るほかは、これといった特徴はなさそう。初心者向きのコースなのだろうか？

▼HOLE2

海辺のホール。グリーン奥の大きな滝（？）や、フェアウェイを分断する川などがあり、かなり難易度が高そうなホールだ。





▲HOLE3

針葉樹林の緑が美しい山地のコース。大きく右へカーブし、グリーンの手前には木とバンカーが……攻めがいがありそう？

Character キャラクター

ゲームスタート時、プレイヤーが使用できるキャラクターは3人。いずれもゴルフの研修生だ。彼らを使ってツアーモードに挑戦し、出会ったライバルを負かしていくことで、最終的には7人のキャラクターが使えるようになるのだ。

アラシ



◀研修生。得意なクラブはドライバー。球筋はドローだ。

レイコ



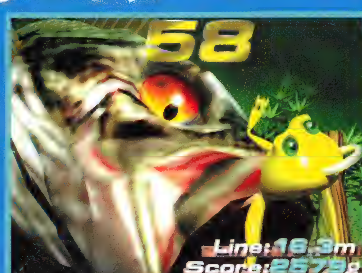
▶研修生。球筋はストレート。ショートアイアンが得意。

最新ソフト情報 6 PS2初の釣りゲーム！

バス釣りを題材にした迫力のフィッシングゲーム！

「キラーバス2」は、来年3月に現行PSで発売される「キラーバス」の続編にあたる作品。ルアーを使ったバスフィッシングを題材にした釣りゲームだ。水中でのバスや、ルアーの動きがリアルかつ大迫力に表現されるのはもちろん、派手なエフェクトやコマンド入力システムを採用したことで、バスとの"格闘"が楽しめるのだ！

マジカルスポーツ キラーバス2	
10月(予) SPG	▶価格未定 ▶魔法株式会社 ▶対応周辺機器未定



▲大迫力で繰り広げられる、水中でのバスとの"格闘"。はたして、コマンド入力システムとは、派手なエフェクトとは、どんなものなのか!?　気になるゲームの詳細は続報をお楽しみに！

魔法㈱に聞いた『マジカルスポーツシリーズ』開発状況

PS2の登場により、ゲームソフトメーカーは他のエンターテインメント業界としのぎをけずる事になります。我々は幅広いユーザーの皆様のご意見を参考にゲーム、スポーツ、映画、オーディオ、すべてのマニアをうならせるような作品を作っていきます。開発は順調です。随時皆さまに情報をご提供させていただきます。"ハラがたつほど面白い"マジカルスポーツシリーズを何卒よろしくお願い致します。

（同シリーズプロデューサー／箕作孝行氏）

開発進行度	
GoGoGolf	20%
2000甲子園	20%
キラーバス2	10%

ハミだしPS2情報① SCEIでは、来年のPS2の発売時期に、新ホームページ「プレイステーション・ドット・コム（PlayStation.com）」を開設しゲーム機やソフトの販売に乗り出す。11月12日付の日経新聞朝刊によると、取り扱い商品は、PSやPS2の本体・ソフト・周辺機器などになるという。PS2発売時期にスタートするだけあって、PS2（↗）

最新ソフト情報 7

シリーズ最新作、夏の甲子園にあわせて登場!?



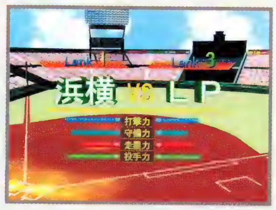
マジカルスポーツ
2000甲子園

7月(予) SPG ▶価格未定 ▶魔法株式会社 ▶対応周辺機器未定

パソコン、現行PS版で根強いファンを持つ魔法株式会社の『甲子園』シリーズ。最新作は、PS2で『2000甲子園』として登場するぞ。今回は、はじめて公開された画面写真とともに、ゲーム内容を簡単に説明しておこう。

全国4000校の頂点を目指す高校野球ゲーム

全国の4000以上もの高校の中から、好きな学校を選択し、練習や試合を重ねて全国大会制覇を目指していく、という基本的なシステムは従来のシリーズと同様。しかし、『2000甲子園』では、PS2の表現力を活かして、グラフィックが格段に進化しているのだ。グラウンドの土煙や風にはためく校旗など球場がリアルに再現されているぞ。また、実況やウグイス嬢のコールもパワーアップしているほか、新要素として学校のレーティングシステム（自分の学校の全国順位がわかる）なども導入されている。



▲レーティングシステムの採用で、チーム力もばっちり把握できる！

高校球児たちの気迫あふれるプレイをリアルに再現!!



電撃PlayStation 特別大感謝プレゼント!!

創刊5周年記念

なんとPS2本体[34名]ほか、超豪華賞品がてんこ盛り!!



くわしくは 12月24日(金)発売の電撃PlayStation Vol.131で!!

電撃PlayStationも、おかげさまでこの12月16日をもって創刊5周年。そこで、読者の皆様に感謝の意味をこめて「特別大感謝プレゼント」を実施するぞ。賞品は、プレイステーション2本体[34名]をはじめ、超豪華グッズが盛りだくさん！ 賞品・応募方法などの詳細は、12月24日(金)発売の電撃プレイステーションVol.131で発表するので、どうぞお見逃しなく!!

●PS2プレゼントに応募するためには……

PS2本体のプレゼントに応募するためには、今号から連続5号、電撃PlayStation本誌に掲載される（電撃PlayStation Dは除く）応募券①〜⑤が必要。1枚でもなくしてしまうと応募できなくなってしまうので、大切に保管しておこう。

▼5号分の応募券を大切に保管しておいてね。

電撃PlayStation
PS2プレゼント
応募券①
(Vol.127)

ハミだしPS2情報② (↗) 本体の初回出荷分（100万台）の一部が、このネット販売に割り当てられる可能性も高そう。なおSCEIでは、この2001年にはCATV網を利用したゲームの配信をはじめる計画もある。今後、ゲーム流通にも大きな影響を与えることは間違いなさそうだ。


ぽけかの
Pocke-Kano
DATAM POLYSTAR
株式会社データム・ポリスター
〒150-0022 東京都渋谷区恵比寿南1-11-1 松本ビル2F
TEL:03-5721-3233 http://www.datam.co.jp
このゲームソフトはポケットステーションがなければ遊べません。 ©DATAM POLYSTAR/SUCCESS/ぽけかのプロジェクト
"PS" ロゴおよび"PlayStation"は株式会社ソニーコンピュータエンタテインメントの登録商標、また"PocketStation"は同社の商標です。

時間連動型育成シミュレーション　♥ポケットステーション必須♥

少女から大人の女性への7年間。彼女の将来は君の手に……！？



ある日、僕は小学生の女の子と出会った。
友達と呼ぶには幼すぎる少女なのに、なぜか心に残るものが……。
すると運命のいたずらか何と彼女は、僕の隣に引っ越してきた『お隣さん』だったのダ！
そして僕たちの年齢を越えたコミュニケーションが始まった。
最初は幼い少女だった彼女が、日々女性として成長していく姿は、
僕にはちょっぴりまぶしく思えたりするのだった……。

♥ポケットステーションで

育　成

●各コマンドを入力して女の子を育てよう！



★植野史緒（うえの ふみお）
生年月日：１２月２０日
血 液 型：B型
運動が得意な明るい性格。勉強は苦手だが家事はわりと得意。女の子としての自覚が足りないのか男の子のような言動が……。
トレードマークはショートヘアと元気印し！

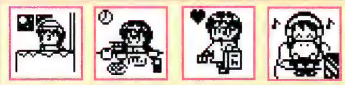
ミ ニ ゲ ー ム

●１タイトルにつき５種類のゲームが楽しめる！



アニメーション

●１日の生活パターンをを持つ
各ヒロインの様子がいつでも楽しめる！



通　信

●友達のヒロインと通信して相手の一番高いパラメータをGetしよう！

♥プレイステーションでイベントを楽しむ

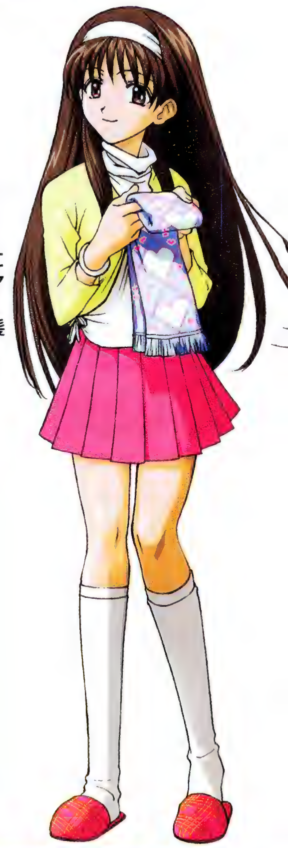
●日常の何気ない出来事や学校行事、誕生日等、イベントの種類は豊富！
ポケットステーションの時計機能で日付に応じたイベントが展開！



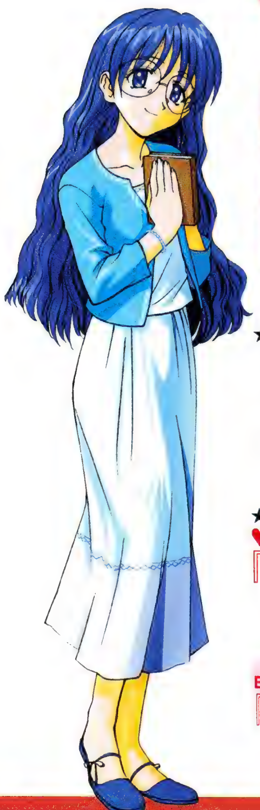


●プレゼントを贈ることも！





★愛田由美（あいだ ゆみ）
生年月日：４月８日
血 液 型：B型
勉強も運動もそれなりにできて、家事が得意でマジメな性格。
トレードマークは長い髪とヘアバンド。



★宝条院静香（ほうじょういん しずか）
生年月日：９月１０日
血 液 型：AB型
勉強が大好きで時々無理をし過ぎることも……。運動は苦手で少し病弱。
言葉づかいも丁寧ないわゆる「お嬢様」。
トレードマークはめがねとおさげ。

★初回特典
オリジナル・トレーディングカード
（各タイトル　３枚１セット）

★封入特典
オリジナル・キャラクターシール

★W 特 典
アンケートハガキを送ると抽選でさらに２大特典をプレゼント！
●ヴォイスメッセージ（キャラクターのセリフ入りカセット）
各タイトル１０名様（計３０名様）
●オリジナルテレカ
１００名様

応募方法：ソフトに同梱されているアンケートハガキを送ってください。
応募期間：ソフト発売日から１ヶ月（当日消印有効）

★ON SALE
♥由美・静香・史緒ファーストアルバム♥
『恋する季節』
各オープニングテーマ収録!!
DPCX－５２０６／¥２,３１０(税込)



BGM集 ★2000年1月 ON SALE
『ぽけかの～由美・静香・史緒～』
BGMの他に各エンディングテーマ収録!!
DPCX－５２０７／予価¥３,１５０(税込)

イラスト／さいとうつかさ

3タイトル同時リリース！ ♥愛田由美 ♥宝条院静香 ♥植野史緒

１９９９年１２月発売予定　価格各３,８００円(税別)

電撃特報 DENGEKI SCOOP 1

究極進化!!

期待高まるモンスターソフトに迫る8ページ！ GTモードを中心にその魅力を徹底解説!!



2年ぶりに『GT』の季節がやってまいりました。これでまた、日本全国の家庭からエキゾーストノートが響きわたることでしょう。そんなわけで、発売直前総力特集は、新要素や586台のカーリストなど、カーマニアのツボを刺激する情報を大公開！　発売まではこれでガマン!!

グランツーリスモ2

12/11 RCG ▶¥6,800（CD 2枚組）▶SCEI
▶MC（4ブロック）、AC（DS対応）、NC

GRAN TURISMO 2™
THE REAL DRIVING SIMULATOR

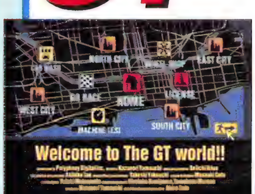
2枚のディスクに2つのモード!!

この『GT 2』は2枚組。前作では、GTモードとアーケードモードが1枚のディスクに入っていたが、今回は膨大な数のクルマを収録したため、GTディスクとアーケードディスクに分かれ、それぞれ別のモードを楽しむことができるようになった。しかも、この2つのモードにはデータの互換性があり、GTモードで購入したクルマをアーケードモードで使用することもできる。これは前作にはなかった要素。お気に入りのクルマで対戦という楽しみも生まれたわけだ。

相互にリンク！

GT リアルさを追求したメインモード

レースで賞金を稼ぎ、クルマを購入してチューン。そして、ライセンス試験にパスしないとエントリーできるレースが限定されるという、前作からの基本システムはまさに不動。圧倒的な数のクルマが収録されているので、コレクションの楽しみもある。また、プロ仕様のチューンも追加され、すべての面で奥が深くなった。



▲ワールドワイドに広がったマップ画面。ここから各ショップやライセンス試験の項目に入ることができる。



▶クルマの購入画面。収録車種が大幅に増えている点はうれしいポイントだろう。



▲チューニングの内容もさらにリアルに進化。

ARCADE ゲームにクイックアクセス

今回のアーケードモードは、GTモードに匹敵するほどの充実ぶり。基本的には、クルマの性能でクラス分けされた車種同士でレースを楽しむモードだが、GTモードで購入したクルマも使用でき、マシンセッティングも可能。また、ダートトライアルも用意され、条件を満たせば、続々とラリーカーが登場するとか…。前作以上に隠し要素が入っているらしく、これはヤリコミがいがあるはず。



▲データを持ち寄っての2P対戦もOK。

▼本格的なレースを手軽に楽しめる。



License

国内A級・B級ライセンス試験の内容が判明!!

ライセンス試験は、国内ライセンスから国際ライセンスにステップアップしていく。しかも、カリキュラムは全60項目もあり、これは前作の2倍。とはいえ、難易度は前作よりも下がっているとのことで、前作で泣かされた人には朗報といえる。また「免除」「仮免」「教習」という新要素が追加されたことも見逃せない。

前作との違いはココ!!

前作では各ライセンスの最後に、そのライセンスで練習したテクニックの総合的な試験が用意されていたが、今回は通常試験のみ。各試験の難易度設定が気になるところだ。さらに今作では、前作のライセンスクリアデータがあれば、国内のライセンス試験が免除されることが決定している。前作の国際B級クリアで国内B級、前作の国際A級クリアで国内A級が免除となり、前作をやりこんだ人は初歩的な試験を再度受ける必要がなくなるのだ。



▶基礎から応用まで、勝つためのテクニックをここで身につけよう。

B-License 国内B級ライセンス試験

初歩的なアクセルワークやブレーキング、コーナリングの試験。

	カリキュラム名	使用車種	初速	内容
B-1	発進加速とブレーキング1	ヴィッツF	0km	制止状態からスタートして、1000m先のゴールエリア内に短い時間で停止する。ブレーキング開始ポイントがカギ。
B-2	発進加速とブレーキング2	FIAT Coupe 2.0 20V Turbo	0km	試験内容はB1と同じだが、教習車がフィアットになりスピードが速いため、ブレーキングポイントも異なる。
B-3	発進加速とブレーキング3	R34スカイラインGT-R Vspec	0km	これまた試験内容はB1、B2と同じ。このB3では、加速性能に優れたR34スカイラインが教習車。早めにブレーキング。
B-4	円旋回1・アクセルワーク基礎	マーチG#	0km	半径30mの円を2周する試験。高い車速を維持させるアクセルワークが必要。小刻みにアクセルを調節するのがコツ。
B-5	円旋回2・アクセルワーク基礎	インプレッサWRX Sti Ver.V	0km	半径80mの円を2周する試験。B4と同様に、アクセルワークの基礎が学べる。ステアリングの調整も必要だ。
B-6	初級コーナリング1	デミオGL-X	0km	直線からノーブレーキで左コーナーに入っていく。ここではアウトインアウトのテクニックが学べる。
B-7	初級コーナリング2	インテグラタイプR 98spec	50km	B6と同じコース。時速50キロからスタートして、ブレーキング後にアウトインアウトでコーナーをクリアしていく。
B-8	初級コーナリング3	インテグラタイプR 98spec	50km	B6、B7とコーナーの半径は同じだが、こちらは右コーナー。教習車はB7と同じインテグラTypeR。
B-9	初級コーナリング4・S字コーナー	Ford Cougar 2.5i 24V	0km	S字コーナリング。アウトインアウトのテクニックを2つの連続するコーナーでテスト。S字のライン取りを学ぼう。
B-10	初級コーナリング5・S字コーナー	Ford Cougar 2.5i 24V	100km	B9と同じS字だが、スタート時のスピードが速く、しっかりとブレーキングすることが重要。より実戦的なS字コーナーの試験といえる。

A-License 国内A級ライセンス試験

異なる駆動系、そしてハイパワーの教習車を使用した試験。

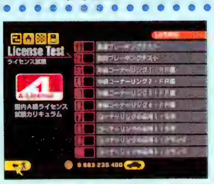
	カリキュラム名	使用車種	初速	内容
A-1	高速ブレーキングテスト	R32スカイラインGT-R Vspec	200km	時速200キロ以上の高速からのフルブレーキングテスト。制動距離を考えた早めのブレーキングがコツ。距離看板を目安にしよう。
A-2	旋回ブレーキングテスト	レガシィB4	150km	コースは直線+緩やかな左コーナーで、減速しながら旋回して停止する。小刻みなブレーキングが必要となる。
A-3	中級コーナリング1・FF編	インテグラタイプR 98spec	150km	コースは直線+右コーナーで、FF車(前輪駆動)を使用したコーナリングテスト。FF車はスピンしにくい性質をもつ。
A-4	中級コーナリング2・FR編	アルテッツァRS200	150km	コースはA3と同じだが、FR車(後輪駆動)を使用。FF車とはテールの流れ方が異なるので、対処の仕方も変わってくる。
A-5	中級コーナリング3・FF編	インテグラタイプR 98spec	150km	コースは直線+右L字コーナー。教習車はFF。L字型のコーナーといっても、基本はアウトインアウトで抜けていく。
A-6	中級コーナリング4・FR編	アルテッツァRS200	150km	A5と同じ右L字コーナーを使用し、教習車はFR。FR車の挙動を頭に入れ、コーナリング時の車体制御やアクセルワークを学ぼう。
A-7	コーナリングの応用1・S字	GTO Twin Turbo MR	150km	ハイパワー4WDマシンによるS字コーナーの試験。4WD車はコーナリングの安定性はあるがアンダーステアが発生しやすいので注意。
A-8	コーナリングの応用2・S字	スープラRZ	150km	ハイパワーFRマシンによるS字コーナーの試験。FR車はアクセルのオン・オフで挙動が大きく異なるので注意したい。
A-9	コーナリングの応用3・クランク	GTO Twin Turbo MR	150km	直角コーナーの組み合わせを用いたコーナリング試験。S字とは違うライン取りとクリッピングポイントの把握が重要。
A-10	コーナリングの応用4・クランク	スープラRZ	150km	A9と同じコースで、こちらはFR車。アクセルワークでFR車特有の挙動をコントロールし、コーナー出口ではアクセル全開。

POINT 新要素「仮免」は赤カップ!

新要素の「仮免」は、規定のクリアタイムに達していなくても、コースアウトせずに走り切る(それでも最低限のタイムは必要)と、赤カップがもらえ、そのカリキュラムを一応クリアしたことになるというもの。取得ライセンスのカリキュラムの中にこの赤カップがあると、対応したレースに出場はできるが、賞金やプレゼントカーはもらえない。でもこのシステムのおかげで、レースの楽しさを誰でも味わえるようになったのだ。

POINT カリキュラムは全60項目…あれ?

ライセンス試験は国内B級から国際A級の5段階と言われており、10項目×5段階で計50項目のはず。しかし発表されているデータでは60項目。となると、余った10項目はS級ライセンスの可能性が大きい?



◀試験のカリキュラムはそれぞれ10項目ずつに分かれている。

CHECK! 教習モードが初登場!

試験にパスできない、ゴールドプライズを狙っているけどタイムが縮まらない。そんな悩めるドライバーにオススメなのが新登場の教習モード。路面にベストなラインが表示されるので、それをトレースして走るだけでもタイム短縮につながりそう。また、リプレイ時には、アクセル、ブレーキ、ステアリングのインジケーターも表示。そのときの操作が一目でわかるようになっている。何度も走るだけにこれは便利。



▲コーナーのライン取りも一目瞭然。ベストラインを体で覚えてタイム短縮を目指せ。



▶『GT』初心者も安心の親切設計。1つ1つのテクニックを確実にマスターしていけば実際のレースも楽勝?

Race

あらゆるレースカテゴリーを再現！

『GT2』に収録されているレースは、ロードレースを筆頭に、ダート、耐久など、ほとんどのレースカテゴリーを網羅している。ロードレースにしてもサーキットや市街地、夜間コースは首都高的な雰囲気もあり、ありとあらゆるジャンルのレースが楽しめるといえるだろう。



▲初登場のダートレース。さまざまなカテゴリーのレースイベントが用意されている。



▲メニューから「GO RACE」を選ぶとこの画面に。レースはその性質によって大きく3種類に分けられる。

多彩なレースにトライ！

GTモードで楽しめるレースは、大きく分けて「GTリーグ」、「スペシャルイベント」、「ダートイベント」の3つに分類される。これらはライセンス取得によってエントリーできるようになるので、ライセンス試験はおろそかにできない。

GTリーグ	GTマシンが競い合う。国別のカテゴリーが用意されている。
スペシャルイベント	さまざまなカテゴリーのレースが集結。前作以上のボリューム。
ダートイベント	ダートコースを走るレース。各種カテゴリーが用意されている。

GTリーグ 最速マシンのスーパーバトル



▲まずは国内選手権に挑戦。着実に勝ちを重ねてステップアップだ。

『GT2』でのGT選手権は、GTリーグチャンピオンシップと呼ばれ、世界各国を転戦するシリーズ戦となっている。これらのレースには、チューンしていないノーマルカーでもエントリーできるが敵車はチューンナップしたマシンが多く苦戦はまぬがれないはず。こちらもフルチューンで挑め。



▲改造が施されたチューンドカーが中心のレース。自分のベストマシンで参加したい。

国内GT選手権は6種類

GTリーグは数段階に分かれているが、ここでは第一段階の国内選手権（6カ国）について紹介しておこう。最初の国内選手権は、国別となっていて、たとえばイタリア選手権なら敵車はすべてイタ車。アメリカ選手権なら敵車はすべてアメ車がエントリーされる。自分のクルマはどの国のものでもかまわないので、その時点の最速のクルマで挑戦するという感じになるだろう。



▲これは国内選手権の画面。国別に6種類のレースカテゴリーが用意されている。国内ライセンスB級とA級を取得していることが参加条件になっている。



CHECK! ワールドリーグも！

GTリーグは、国内選手権をクリアするとヨーロッパリーグ、パシフィックリーグ、ワールドリーグと、上のクラスにステップアップしていく。もちろんレースの難易度も上がっていくので、挑戦のしがいがあるのだ。



▲パシフィックリーグ。国際B級の資格が必要。

▲ワールドリーグは国際A級で参加できる。

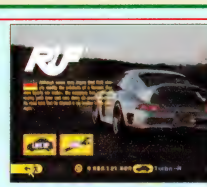
『GT2』なんでもQ&A

Q 車の挙動はどんな感じ？

A 各年代のクルマが登場する『GT2』。基本的に新しい車種ほど操作性能もアップ。現実の技術の進歩をリアルに再現しています。

Q 外車に中古がないってホント？

A いわゆるオールドカーってやつは、ショップに行けばフツーに売ってるらしい。「ラインナップ」の項目の中に、新車も中古車もいっしょに入っているってことですね。前作同様、日付の概念はあるみたいなんで、中古リストがどうなるか楽しみ。



▲「ユーズドカー」の項目なし。中古扱いではないのだ。

Q ゴーストはいますか？

A います。しかも今回は1周ごとにスタート地点から併走し直すため、いつのまにかいなくなってるってこともナシ。邪魔だと思う人はワイヤーフレーム表示に切り替えも可能。

Q カラーバリエーションは？

A 車体の色は購入時に選ぶことができます。今回は前作以上にバリエーションが増え、ロードスターやBMWなどは16色も用意されているという充実ぶり。購入後の色変更は不可ですが、レーシング仕様にチューンするときにはカラーリングを変更できる可能性もあると思われます。



▲購入画面に「チェンジカラー」の項目がある。

スペシャルイベント 完全制覇を目指し多彩なレースに挑戦



▲スペシャルイベントは、基本的に各カテゴリーにつき3～5のセッションで構成。

▶スペシャルイベントのレースは、駆動系や車重など、さまざまなレギュレーションで開催される。当然、そのレースに合ったクルマでなければエントリーできない。

スペシャルイベントは前作にもあったが、今回の豊富なバリエーションは明らかに前作以上。これらのレースは最初からすべてに挑戦できるわけではなく、ライセンスの取得状況によってエントリーできるレースが限定されている。ライセンスと参加資格の関係はまだ不明なものも多いが、各レースで優勝すれば、前作と同様に賞金とプレゼントカー（レアなクルマから高性能のクルマまで）がもらえる。クルマのコレクションのためにも、完全制覇を目指してがんばろう。ところで今回は耐久レースもけっこう多い。２時間耐久の場合は、実時間で２時間走り続けなければならないのでエントリーにはかなりの覚悟が必要かも。



	レース名	内容
LINE UP1	サンデーカップ	国内B級ライセンス保持者が参加できる初級レース。車種制限なし
	FFチャレンジ	ＦＦ車のみで争われるロードレース。参加資格は国内B級保持
	ミッドシップチャレンジ	MR車のみで争われるロードレース。参加資格は国内B級保持
	クラブマンカップ	国内A級ライセンス保持者が参加できる中級レース。車種制限なし
	FRチャレンジ	ＦＲ車のみで争われるロードレース。参加資格は国内B級保持
	4WDチャレンジ	４WD車のみで争われるロードレース。参加資格は国内B級保持
LINE UP2	ライトウエイト“K”カップ	660cc以下の軽自動車のみで争われるレース
	ラグジュアリーセダンカップ	高級感や快適性を重視したラグジュアリーセダンのみで争われるレース
	ワールドオープンカーカップ	オープンカーのみで争われるレース
	グローバルコンパクトカーカップ	1300、1500ccクラスの車のみで争われるレース
	マッスルカーカップ	大排気量をほこるアメリカ車のみで争われるレース
	ヒストリックカーカップ	60年代前半から70年代後半までの旧車、名車のみで争われるレース
LINE UP3	ワゴン対決	ワゴン車のみで争われるレース
	グランドツーリングカートロフィー	R33スカイラインなどのグランドツーリングカーのみで争われるレース
	80’s スポーツカーカップ	80年代のスポーツカーのみで争われるレース
	ピュアスポーツカーカップ	高速走行を重視した、純粋なスポーツカーのみで争われるレース
LINE UP4	チューンドNAカーNo.1カップ	ＮＡ（自然吸気）エンジンのチューンドカーのみで争われるレース
	グランツーリスモオールスターズ	レーシング仕様の超高性能車で争われるレース
	GT300チャンピオンシップ	300馬力クラスのレーシング仕様車で争われるＧＴ選手権
	チューンドターボカーNo.1カップ	ターボエンジンのチューンドカーのみで争われるレース
	スーパーツーリングトロフィー	ハードなチューニングを施した高性能車で争われるレース
	GT500チャンピオンシップ	500馬力クラスのレーシング仕様車で争われるＧＴ選手権
LINE UP5	GRAND VALLEY 300km 耐久	「グランバレー」コースを周回する300km耐久レース
	PLUM STRIP 200km 耐久	「プラムストリップ」コースを周回する200km耐久レース
	SEATTLE 100Miles 耐久	シアトルの市街地コースを周回する100マイル耐久レース
	LAGUNA SECA 200Miles 耐久	「ラグナセカレースウェイ」を周回する200マイル耐久レース
	ROMA MIRENIUM 2Hours 耐久	ローマで開催される２時間耐久レース。
	TRIAL MOUNTAIN 30Laps 耐久	「トライアルマウンテン」を30周走る耐久レース
	SS-ROUTE 5 Night Endurance	「ＳＳルート５」で行われる夜間耐久レース

メーカーショップからエントリー

レースイベント 同じ車種で争うワンメイクレース

ホンダの場合

同一メーカーの同一車種で争うワンメイクレースは、ＧＴリーグやスペシャルイベントなどのカテゴリーとは異なり、ショップ画面からライセンスなしでエントリーすることができる。でも使用されるコースや、これに参加することによってどんなメリットがあるのか、という内容については今のところ不明なのだ。



▶まずはショップのメニューから。



▶ＮＳＸ限定などのレースがある。



▶レーシング仕様車のみのレースも。



▶同一車種で競い合うだけに、ドライビングテクニックの差が如実に現れる。新しいクルマを手に入れたら、とりあえず腕試しのつもりで参加してみよう。

ほかにもこんなにたくさん！



▶トヨタはこの５レースを開催。

各メーカーのレースイベントは、５レースほどで、いずれもそのメーカーの代表的な車種のみで争われる。中にはニッサンのシルビア＆180ＳＸといういかにもな組み合わせのレースもあり、ドリフト重視の熱いバトルが展開されそうな予感。



◀セリカの新旧車種が続々と参戦。



▶手軽に楽しめるマーチのワンメイク。



◀人気のＳ２０００が揃って走る姿は壮観。



▶シルエイティってエントリーできるの？

CHECK! 現実でも人気のワンメイクレース

現実に、各メーカーやカーショップ主催のワンメイクレースは盛んに行われており、『ＧＴ２』に登場するワンメイクの数々も、実際にあるものや、この先開催が予定されているレースばかり。比較的初心者でも参加できることや、同一車種での競技のためマシン性能ではなく、純粋にドライバーのテクニックを競えるということで高い支持を得ている。

Q ガレージには何台入るの？

A 前作同様に100台しか入りません。つまり100台以上コレクションする場合はメモリーカードが複数必要となるわけで、すべてのクルマをゲットするなんてことに挑戦すると恐ろしいことに…。なにしろ今回紹介している586台以外にもプレゼントカーなどの隠しカーが数100台とか。



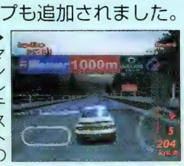
▲よく見ると車種名の頭に四角くカラーリングの表示が。

Q カーウォッシュはありますか？

A カーウォッシュ、マシンテストなど、前作にあったスポットは当然あります。カーウォッシュは洗車、マシンテストではゼロヨン、ゼロセン、オーバルコースがあり、マシン性能の確認ができます。また、ホイールショップも追加されました。



▶汚れた愛車もピッカピカ。



▶マシンテストの内容は前作と同じ。

Q 新型コントローラって？

A アスキーのハンドル型コントローラ「ハイパーステアリングＶ　Evolution 2」は、昨年発売されたもののバージョンアップ版。デジタル方向キーとアナログスティック両対応で、○⊗○ボタンのホールド機能もついています。試してみる？



◀振動機能対応で、価格は¥５９８０（税抜き）。

Course

多彩なバリエーションを誇る全28コース!

サーキットを疾走する快感!

オンロード

オンロードは、文字どおり舗装された道路。サーキットをメインに、シアトルやローマなどの市街地をモデルにしたコースもある。



▶海岸線を走っているところを見ると、これはタヒチ? 南国風のコースっていいね。



◀わりと道幅が広めなサーキット。これぐらいだと、どこでもパスできそうな気がするけど…。





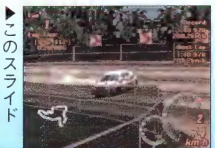
▲高速オーバルコーナーにさしかかったあたり。インベタで抜けるかアウトインアウトで突っ込むか?

◀ライセンス試験をきっちりやっていれば、こんなS字も簡単にクリアできるはず。でも、下りからのS字だからブレーキングがカギかも。

迫力のラリーバトル!

ダート

新登場のダートには、ヒルクライムのコースなどもあり、非常にテクニカルなコースデザインとなっている。ダート専用タイヤを装着することはもちろん、すべりやすい路面には注意が必要。



▶このスライドが死を招く。



◀アップダウンも激しく、慣れるまではキツイ。

新要素セクター表示採用

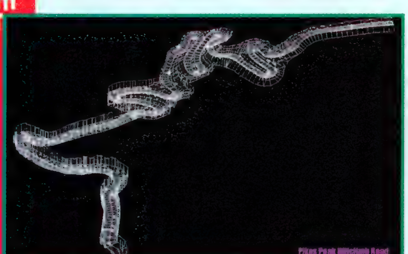
各コースには3カ所のポイントがあり、そこを通過するごとにタイムが表示される。各ポイントはセクターと呼ばれ、このタイムを参考にすることで、効率のよいタイムアタックが可能になるのだ。





◀▲セクターごとのベストタイムを足せば、「ここまではイケるはず」という理論上のベストラップが測定できる。タイム短縮の目標にしよう。

このゲームの収録コースは、オンロードとダートに分けられる。だが、オンロードでもサーキットや市街地をモデルにしたコースがあり、それらが複合的にミックスしたコースも存在する。そのため、多彩なバリエーションの28コースが実現した。



▲コースは緻密なワイヤーフレームで設計。微妙な起伏も表現されているのだ。

名前と種類を公開!

ここでは28コースの名前と種類を紹介。コース番号は下のコース図に対応しているので、どんなコースデザインになっているのか参考にしてほしい。グランバレーやトライアルマウンテンなど、前作から引き続き登場しているコースも10コースある。



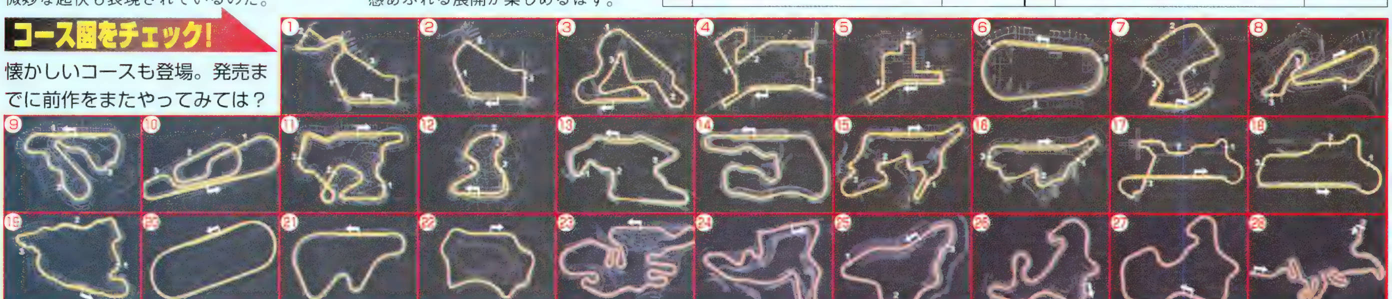
▲複雑な構成のコースも多く、緊張感あふれる展開が楽しめるはず。

	コース	種類		コース	種類
①	Rome Circuit	オンロード	⑮	Grand Valley Speedway ★	オンロード
②	Rome Short Track	オンロード	⑯	Grand Valley East Section ★	オンロード
③	Rome Night Drive	オンロード	⑰	Special Stage Route 5 ★	オンロード
④	Seattle Circuit	オンロード	⑱	Clubman Stage Route 5 ★	オンロード
⑤	Seattle Short Track	オンロード	⑲	Grindelwald	オンロード
⑥	Super Speedway	オンロード	⑳	Test Course ★	オンロード
⑦	Laguna Seca Raceway	オンロード	㉑	High Speed Ring ★	オンロード
⑧	Mid-Field Raceway	オンロード	㉒	Tahiti Road	オンロード
⑨	Plum Strip	オンロード	㉓	Tahiti Dirt Route 2	ダート
⑩	Red Rock Valley Speedway	オンロード	㉔	Tahiti Dirt Route 3	ダート
⑪	Autumn Ring ★	オンロード	㉕	Smokey Mountain North	ダート
⑫	Autumn Ring Mini ★	オンロード	㉖	Smokey Mountain South	ダート
⑬	Trial Mountain Circuit ★	オンロード	㉗	Green Forest Roadway	ダート
⑭	Deep Forest Raceway ★	オンロード	㉘	Pike's Peak Hillclimb Road	ダート

※コース名に★のあるものは前作にも登場したコースです

コース図をチェック!

懐かしいコースも登場。発売までに前作をまたやってみては?



Car 収録決定 586グレードパーフェクトリスト

ここでは、隠しカーを除いた586台のカーリストを大公開。今までにも何台か紹介してきたが、このリストを見てどのクルマを購入するか参考にしてみるのもいいだろう。なお、以前発表されたけど音沙汰のなかったケンメリやハコスカなどもしっかり収録されている。



◀ポルシェが参入していないだけに、RUFのチューンドポルシェは貴重。乗ってみたい1台。



▶軽限定のレースもあるので、イベントレース用に購入しておくといいかも。マニア向けか？

Alfa Romeo
アルファロメオ（イタリア）

001	145 2.0 クローバーリーフ
002	155 ツーリングカー（'95）
003	155 2.0 TS 16V
004	156 2.0 TS 16V
005	156 2.5 V6 24V
006	166 2.0 TS 16V
007	166 2.5 V6 24V
008	166 3.0 V6 24V
009	GTV 2.0 TS 16V
010	GTV 3.0 V6 24V
011	スパイダー 2.0 TS

Aston Martin
アストンマーチン（イギリス）

012	DB6
013	DB7 クーペ
014	DB7 ボランテ
015	V8 バンテージ

Audi
アウディ（ドイツ）

016	A3 1.8T Sport
017	A4 2.8 クアトロ
018	A4 ツーリングカー
019	S3
020	S4 リムジン
021	TT（'99）

BMW
BMW（ドイツ）

022	320ci クーペ（E46）
023	323ci クーペ（E46）
024	323ti コンパクト（E36）
025	328ci クーペ（E46）
026	328i サルーン（E46）
027	528i サルーン
028	740i サルーン
029	840Ci クーペ

Chevrolet
シボレー（アメリカ）

030	カマロ Z28（'69）
031	カマロ Z28 30th アニバーサリー（'96）
032	カマロ Z28 クーペ（'97）
033	カマロ SS（'97）
034	コルベット（'67）
035	コルベット クーペ（'82）
036	コルベット ZR-1（'95）
037	コルベット クーペ（'96）
038	コルベット グランド スポーツ（'96）
039	コルベット 427（'69）

Chrysler
クライスラー（アメリカ）

040	ファエトン

Citroen
シトロエン（フランス）

041	エグザンティア 3.0 V6 エクスクルーシブ
042	クサーラ 1.8i 16V エクスクルーシブ
043	サクソ 1.6i VTS
044	サクソ ラリーカー（'99）

DAIHATSU
ダイハツ（日本）

045	オプティ クラブ スポーツ 2WDモデル（'97）
046	オプティ クラブ スポーツ 4WDモデル（'97）
047	オプティ エアロダウン ビークス 4WDモデル（'98）
048	ストーリア CX（2WD）（'98）
049	ストーリア CX（4WD）（'98）
050	ストーリア X4（'98）
051	テリオス キッド エアロダウン（'98）
052	ミゼット II D-type
053	ミラ TR-XX（'90）
054	ミラ TX 4WDモデル（'98）
055	ミラ TR 4WDモデル（'98）
056	ムーブ CX（'95）
057	ムーブ SR-XX 2WDモデル（'97）
058	ムーブ SR-XX 4WDモデル（'97）
059	ムーブ SR-XX 4WDモデル（'98）
060	ムーブ カスタム エアロダウンカスタム（4WDモデル）（'98）

Dodge
ダッジ（アメリカ）

061	アベンジャー ES
062	イントレピッド ES
063	コンセプトカー
064	ストレイタス ES
065	チャージャー（'71）
066	チャレンジャー
067	ネオン ACR
068	ネオン R/T
069	バイパー GTS-R LM（'98）
070	バイパー GTS
071	バイパー GTS-R
072	バイパー RT/10
073	STP タイサン バイパー 全日本GT選手権カー（'99）

Fiat
フィアット（イタリア）

074	500（チンクエチェント）スポーティング（'98）
075	500R（'75）
076	600（セイチェント）スポーティング
077	クーペ 2.0 20V ターボ
078	バルケッタ
079	プント GT

Ford
フォード（アメリカ）

080	GT40 Mark III ノーマル モデル
081	GT40 Mark III LM ガルフ カラー
082	GT90 コンセプトカー
083	Ka
084	エスコート ラリーカー
085	エスコート RS200 ラリーカー
086	クーガー 2.5i 24V
087	トーラス SHO（'99）
088	ピューマ 1.7i DOHC
089	フォーカス ラリーカー（'99）
090	フォーカス ギア2.0
091	フォーカス ゼテック1.8
092	マスタング GT（'98）
093	マスタング SVT コブラ（'98）
094	マスタング GT（'99）
095	マスタング SVT コブラ（'99）
096	マスタング GT レースカー（'99）
097	モンデオ ギアX
098	モンデオ ツーリングカー

HKS
HKS（日本）

099	R33 ドラッグ GT-R
100	ドラッグ 180SX

HONDA
ホンダ（日本）

101	CR-X SiR（EF8）（'91）
102	CR-X デルソル VXi（'92）
103	CR-X デルソル SiR（'92）
104	CR-X デルソル VGi（'95）
105	CR-X デルソル SiR（'95）
106	NSX（'90）
107	NSX Type R（'92）
108	NSX（'97）
109	NSX Type S（'97）
110	NSX Type S Zero（'97）
111	NSX-R GT2 LM（'95）
112	S2000（'99）
113	Z ターボ（'98）
114	アコード SiR（'96）
115	アコード ツーリングワゴン SiR（'96）
116	アコード SiR-T（'97）
117	アコード ワゴン 2300VTL 4WD（'97）
118	アコード SiR-T（'98）
119	アコード ワゴン SiR（'98）
120	アコード Type-R
121	インテグラ SiR-G（'95）
122	インテグラ Type R（'95）
123	インテグラ SiR-G（'98）
124	インテグラ Type R 98 spec（'98）
125	シビック SiR-II（EG）（'93）
126	シビック フェリオ SiR（EG）（'93）
127	シビック SiR-II（EK）（'95）
128	シビック フェリオ Si II（EK）（'96）
129	シビック TypeR（EK）（'97）
130	シビック フェリオ Si（EK）（'98）
131	シビック SiR（EK）（'98）
132	シビック Type R（EK）（'98）
133	ビート（'91）
134	ビート verF（'92）
135	ビート verZ（'94）
136	プレリュード Si（'91）
137	プレリュード Si VTEC（'91）
138	プレリュード SiR（'96）
139	プレリュード TYPE-S（'96）
140	プレリュード SiR（'98）
141	プレリュード SiR S spec（'98）
142	ライフ T（'97）
143	ライフ T（'98）
144	ロゴ TS（'98）
145	カストロール 無限 NSX 全日本GT選手権カー（'99）
146	タカタ NSX 全日本GT選手権カー（'99）
147	モービル 1 NSX 全日本GT選手権カー（'99）
148	レイブリック NSX 全日本GT選手権カー（'99）

Jaguar
ジャガー（イギリス）

149	XJ スポーツ 3.2
150	XJ220 GT レースカー
151	XJR XJR ビークル
152	XJR15 レースカー
153	XK8 クーペ
154	XKR クーペ

CHECK! 注目車種ピックアップ（PART1）

カーリストの中から編集部が注目するクルマをピックアップ。PART1では、比較的古いクルマを選んでみた。

TOYOTA 2000GT'67
ファン感涙！オールドカー最高峰

日本が舞台になった「007は2度死ぬ」に登場した日本が誇るボンドカー。日本を代表するクルマとして、真っ先に名前が上がるほど。



▲いまだにファンも多く、世界的にも有名な名車。ミニカーも大ヒット。

NISSAN フェアレディ240Z HS30
“Z”の歴史はここから始まった！

1969年に登場した“Z”の初期モデル、240Z。このHS30は、対米輸出用として1971年に登場したタイプで、最高速210km/hを誇った。



▲通称240ZG。アメ車のような長いノーズにオーバーフェンダーを装備。

Lancia ストラトス
WRC3連覇の記録をもつラリーカー

70年代の代表的なラリーカー。ラリーで勝つために作られたマシン。WRCで、1974年から1976年までの3年間、チャンピオンカーに輝いた。



▲市販車のラリー仕様ではなく、そもそもラリーカーとして開発された。

Lancia
ランチャ(イタリア)

155 イプシロン 1.2 16V
156 ストラトス
157 デルタ S4('85)
158 デルタ HF インテグラーレ
159 デルタ HF インテグラーレ エボルツィオーネ
160 デルタ HF インテグラーレ コレツィオーネ
161 デルタ HF インテグラーレ ラリー カー

Lister
リスター(イギリス)

162 ストーム V12
163 ストーム V12 GT

Lotus
ロータス(イギリス)

164 エスプリ スポーツ 350
165 エスプリ V8 SE
166 エスプリ V8 GT
167 エスプリ GT1
168 エラン S2('64)
169 エラン S4 スプリント('71)
170 エラン S2('90)
171 エリーゼ ノーマル モデル
172 エリーゼ 111S
173 エリーゼ 190
174 エリーゼ 135
175 エリーゼ GT1
176 モータースポーツ エリーゼ
177 ヨーロッパ

MAZDA
マツダ(日本)

178 AZ-1 ノーマル('91)
179 サバンナ RX-7 カブリオレ(FC)('90)
180 RX-7 Type RS('97)
181 RX-7 Type RZ('97)
182 RX-7 Type RB('97)
183 RX-7 RS-R('97)
184 RX-7 Type RS('98)
185 RX-7 Type R('98)
186 RX-7 Type RB('98)
187 アンフィニ RX-7 Type R(FD)('91)
188 アンフィニ RX-7 Type RZ(FD)('96)
189 アンフィニ RX-7 Type RB(FD)('96)
190 アンフィニ RX-7 ツーリング X(FD)('96)
191 サバンナ RX-7 GTターボ(SA22C)('83)
192 サバンナ RX-7 GT-X(FC)('90)
193 サバンナ RX-7 アンフィニ Ⅲ(FC)('90)
194 デミオ GL-X('97)
195 デミオ GL('97)
196 デミオ LX G パッケージ('97)
197 デミオ GL-X スペシャル('98)
198 デミオ GL-X('99)
199 ファミリア インタープレイ 4ドアセダン('89)
200 ファミリア GT-X(BG)('92)
201 ファミリア GTR(BG)('92)
202 ファミリア Sワゴン スポルト 20('99)
203 ユーノス コスモ TYPE-S CCS(13B)('94)
204 ユーノス コスモ TYPE-E CCS(20B)('94)
205 ユーノス ロードスター ノーマル('89)
206 ユーノス ロードスター Vスペシャル('90)
207 ユーノス ロードスター Sスペシャル('92)
208 ユーノス ロードスター ノーマル('93)
209 ユーノス ロードスター Vスペシャル('93)
210 ユーノス ロードスター Sスペシャル('93)
211 ランティス クーペ 2000 Type-R('93)
212 ロードスター 1.8 RS('98)
213 ロードスター 1.8 VS('98)
214 ロードスター 1.6 S パッケージ('98)
215 RE 雨宮 マツモトキヨシ RX-7 全日本GT選手権カー('99)

MazdaSpeed
マツダスピード(日本)

216 AZ-1 A-spec('91)
217 FD アンフィニ RX-7 A-spec('96)
218 RX-7 GT-C('99)
219 デミオ A-spec('97)
220 ロードスター B Spec(NA8C)
221 ロードスター C Spec(NA8C)
222 ロードスター A Spec(NB8C)

Mercedes-Benz
メルセデスベンツ(ドイツ)

223 A160 アバントギャルド
224 AMG C43
225 AMG E55
226 CLK 200 スポーツ
227 CLK 320 スポーツ
228 SLK 230 コンプレッサー
229 CLK DTM2000

Mercury
マーキュリー(アメリカ)

230 クーガー XR-7('67)
231 クーガー('99)

MG
MG(イギリス)

232 MGF 1.8i VVC

MINE'S
マインズ(日本)

233 マインズ R32.5スカイライン GT-R
234 マインズ R33スカイライン GT-R
235 マインズ R34スカイライン GT-R
236 マインズ ランサー エボリューション V

Mini
ミニ(イギリス)

237 ミニ 1.3
238 ミニ クーパー 1.3i
239 ミニ クーパー 1275S MK1
240 ミニ モンテ カルロ

MITSUBISHI
三菱(日本)

241 FTO GR('94)
242 FTO GPX('94)
243 FTO GR('97)
244 FTO GPX('97)
245 FTO GP Version R('97)
246 GTO('92)
247 GTO ツインターボ('92)
248 GTO SR('95)
249 GTO MR('95)
250 GTO ツインターボ('95)
251 GTO SR('97)
252 GTO ツインターボ('97)
253 GTO SR('99)
254 GTO ツインターボ MR('99)
255 GTO ツインターボ('99)
256 エクリプス GT('97)
257 ギャラン VR-G ツーリング('96)
258 ギャラン VR-4('96)
259 ギャラン VR-G('98)
260 ギャラン VR-4('98)
261 ギャラン スーパー VR4('98)
262 パジェロ ミニ VR-Ⅱ('97)
263 パジェロ ミニ スポーツ('98)
264 ミニカ ダンガン ZZ('90)
265 ミニカ Pj('98)
266 ミラージュ サイボーグ R('92)
267 ミラージュ アスティ RX('96)
268 ミラージュ アスティ RZ('97)
269 ミラージュ サイボーグ-ZR('97)
270 ミラージュ アスティ RX-R('98)
271 ランサー エボリューション Ⅱ('94)
272 ランサー エボリューション Ⅲ GSR('95)
273 ランサー エボリューション Ⅳ GSR('96)
274 ランサー エボリューション V GSR('98)
275 ランサー エボリューション V RS('98)
276 ランサー エボリューション V ラリーカー('98)
277 ランサー エボリューション Ⅵ GSR('99)
278 ランサー エボリューション Ⅵ RS('99)
279 レグナム ST('97)
280 レグナム VR-4 type-S('97)
281 レグナム ST('98)
282 レグナム VR-4 type-S('98)
283 レグナム スーパー VR4('98)
284 テイボン トランピオ FTO 全日本GT選手権カー('99)

MUGEN
無限(日本)

285 カストロール　無限
286 カストロール　無限 アコード
287 無限 CR-X PRO2
288 無限 CR-X デルソル
289 無限 S2000
290 無限 アコード SiR-T
291 無限 アコード ワゴン
292 無限 インテグラ Type-R
293 無限 シビック Type-R
294 無限 シビック フェリオ
295 無限 ビート
296 無限 プレリュード Type-S

NISMO
ニスモ(日本)

297 GT-R Autech Version Tuned by Nismo
298 ステージア 260RS Tuned by Nismo
299 ニスモ 270R
300 ニスモ 400R Preceiding Model

NISSAN
日産(日本)

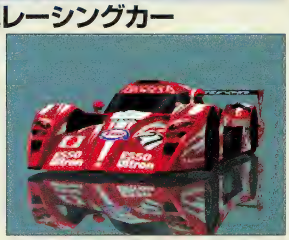
301 180SX Type X('95)
302 180SX Type X('96)
303 180SX Type S('96)
304 R390 GT1 ロードカー('97)
305 R390 GT1 LM('97)
306 R390 GT1 ロードカー('98)
307 R390 GT1 LM('98)
308 キューブ X('98)
309 サニー VZ-R('98)
310 シルエイティ
311 シルビア Q's(S13　前期型　1800CC)('88)
312 シルビア K's(S13　前期型　1800CC)('88)
313 シルビア Q's(S13　後期型　2000CC)('91)
314 シルビア K's(S13　後期型　2000CC)('91)
315 シルビア Q's(S14　前期型)('95)
316 シルビア K's(S14　前期型)('95)
317 シルビア Q's(S14　後期型)('96)
318 シルビア K's(S14　後期型)('96)
319 シルビア K's エアロ SE スポーツパッケージ(S14)('98)
320 シルビア スペック R(S15)('99)
321 シルビア スペック R エアロ(S15)('99)
322 シルビア スペック S(S15)('99)
323 シルビア スペック S エアロ(S15)('99)
324 スカイライン GT-R(KPGC10)('71)
325 スカイライン RS-X ターボ インタークーラー(DR30)('84)
326 スカイライン GTS-R(R31)('87)
327 スカイライン GT-R(R32)('89)
328 スカイライン GT-R NISMO(R32)('90)
329 スカイライン GT-R(R32)('91)
330 スカイライン GTS-t Type M(R32)('91)
331 スカイライン GTS25 Type S(R32)('91)
332 スカイライン GTS4(R32)('91)
333 スカイライン GT-R Vスペック(R32)('93)
334 スカイライン GT-R Vスペック Ⅱ(R32)('94)
335 スカイライン GT-R(R33)('95)
336 スカイライン GT-R Vスペック(R33)('95)
337 スカイライン GTS25t Type M(R33)('96)
338 スカイライン GT-R(R33)('97)
339 スカイライン GT-R Vスペック(R33)('97)
340 スカイライン 25GT ターボ(R34)('98)
341 スカイライン GT-R(R34)('99)
342 スカイライン GT-R V･spec(R34)('99)
343 スカイライン(4ドア)GT-R Autech Version 40th アニバーサリー(R33)('97)
344 ステージア RS FOUR V('97)
345 ステージア Autech Version 260RS('97)
346 ステージア 25t RS FOUR V('98)
347 ステージアAutech Version 260RS('98)
348 ニスモ 400R
349 ニスモ GT-R LM ロードカー(R33)
350 ニスモ GT-R LM レースカー(R33)
351 ニスモ GT-R LM レースカー(R34)
352 パルサー GTi-R('91)
353 パルサー セリエ VZ-R・N1('97)
354 パルサー セリエ VZ-R('97)
355 フェアレディ 240Z HS30(240ZG)('71)
356 フェアレディ Z Version S 2by2('94)
357 フェアレディ Z Version S 2by2 ツインターボ('94)
358 フェアレディ Z Version S 2シーター('94)
359 フェアレディ Z Version S 2シーター ツインターボ('94)
360 フェアレディ Z Version R 2by2('98)
361 フェアレディ Z Version R 2by2 ツインターボ('98)
362 フェアレディ Z Version S 2シーター('98)
363 フェアレディ Z Version S 2シーター ツインターボ('98)
364 プリメーラ 2.0Te('90)
365 プリメーラ 2.0Te('95)
366 プリメーラ 2.0Te-V('98)
367 プリメーラ 2.0G-V('98)
368 マーチ スーパーターボ('89)
369 マーチ G#('97)
370 ニッサン 300ZX-GTS 全日本GT選手権カー('97)
371 クレ R33 全日本GT選手権カー('97)
372 ゼクセル スカイライン 全日本GT選手権カー('97)
373 ザナヴィ ARTA シルビア 全日本GT選手権カー('99)
374 ダイシン シルビア 全日本GT選手権カー('99)
375 ARTA ゼクセル スカイライン 全日本GT選手権カー('99)
376 カルソニック スカイライン 全日本GT選手権カー('99)
377 ペンズオイル ニスモ GT-R 全日本GT選手権カー('99)
378 ユニシアジャックス 全日本GT選手権カー('99)

CHECK! 注目車種ピックアップ(PART2)

ここでは最新車種をピックアップ。トヨタ車ばかりだが、これは偶然。アウディTTクーペなども、注目の車種だ。

TOYOTA GT-ONE(TS020)
トヨタの新鋭レーシングカー

TTE(トヨタ・チーム・ヨーロッパ)が、ル・マン出場のために昨年開発したマシン。今年のル・マンでは、堂々の2位表彰を受けた。



▲これは98年仕様。このマシンが出場したル・マン'98では9位だった。

TOYOTA MR-S(Sエディション)
最新オープンスポーツカー登場

MR2に続くミッドシップスポーツカーとして、この秋登場したMR−S。非常に軽量で旋回性能も高く、快適な走行が楽しめる。



▲2シーターのオープンカー。レースもいいが、デートに使いたい。

TOYOTA セリカ SS−Ⅱ
新時代のスペシャリティカー

1993年以来、6年ぶりにフルモデルチェンジされたセリカ。若者向けスペシャリティカーとして、新時代を思わせるデザインに一新された。



▲駆動はFFのまま。FF限定レースでは、オススメの1台になるかも。

NISSAN PRINCE
日産プリンス(日本)

379	スカイライン 280 Type MR

Opel
オペル(ドイツ)

380	アストラ ラリーカー
381	アストラ SRi 2.0i 16V
382	カリブラ ツーリングカー('95)
383	コルサ スポーツ 1.6i 16V
384	ティグラ アイス レースカー('98)
385	ティグラ 1.6i
386	ベクトラ 2.0 16V
387	ベクトラ ツーリングカー

Peugeot
プジョー(フランス)

388	106 1.6 ラリー
389	106 1.6 S16
390	206 GTi
391	206 ラリーカー
392	306 S16
393	306 ラリーカー
394	406 セダン
395	406 3.0 V6 クーペ
396	406 ツーリングカー

Plymouth
プリマス(アメリカ)

397	GTX
398	PT スパイダー
399	クーダ('70)
400	スーパーバード
401	マッスルカー

Renault
ルノー(フランス)

402	エスパス F1
403	クリオ II 16V
404	クリオ スポーツ V6 24V
405	メガーヌ ラリーカー('98)
406	メガーヌ 2.0 16V クーペ
407	ラグナ V6
408	ラグナ ツーリングカー

RUF
RUF(ドイツ)

409	BTR2
410	BTR964
411	CTR
412	CTR Racing
413	CTR2
414	ターボR

Shelby
シェルビー(アメリカ)

415	GT350 ('66)
416	GT500KR ('68)
417	コブラ 427 ('67)
418	コブラ クーペ ('65)
419	シリーズ1

Spoon
スプーン(日本)

420	S2000
421	インテグラ Type-R
422	シビック Type-R

SUBARU
スバル(日本)

423	アルシオーネ SVX Version L ('95)
424	アルシオーネ SVX S4 ('95)
425	インプレッサ セダン WRX ('94)
426	インプレッサ ワゴン WRX ('94)
427	インプレッサ セダン WRX STi version II ('95)
428	インプレッサ ワゴン WRX STi version II ('95)
429	インプレッサ WRX TypeR STi Version ('96)
430	インプレッサ セダン WRX ('96)
431	インプレッサ セダン WRX STi version III ('96)
432	インプレッサ ワゴン WRX ('96)
433	インプレッサ ワゴン WRX STi version III ('96)
434	インプレッサ WRX ワゴン ('97)
435	インプレッサ WRX ('97)
436	インプレッサ WRX TypeR
437	インプレッサ WRX STi Ver.IV ワゴン ('97)
438	インプレッサ WRX STi Ver.IV ワゴン ('97)
439	インプレッサ WRX ワゴン ('98)
440	インプレッサ WRX ('98)
441	インプレッサ WRX TypeR STi Ver.V ('98)
442	インプレッサ WRX STi Ver.V ワゴン ('98)
443	インプレッサ WRX STi Ver.V ('98)
444	インプレッサ 22B STi Version ('98)
445	インプレッサ WRX-R STi Ver.VI ('99)
446	インプレッサ WRX TypeRA ST i Ver.VI ('99)
447	インプレッサ WRX STi Ver.VI ('99)
448	インプレッサ WRX STi Ver.VI ワゴン ('99)
449	インプレッサ ラリーカー ('99)
450	ヴィヴィオ RXR ('97)
451	ヴィヴィオ RX-RA ('97)
452	スバル 360 ヤング SS ('69)
453	フォレスター S/tb ('97)
454	プレオ RS ('98)
455	プレオ RM ('98)
456	レガシー ツーリング スポーツS RS ('93)
457	レガシー ツーリング ワゴン GT ('93)
458	レガシー ツーリング セダン RS ('96)
459	レガシー ツーリング ワゴン GT-B ('96)
460	レガシー ツーリング ワゴン GT-B Limited ('97)
461	レガシー ツーリング ワゴン GT-B ('98)
462	レガシー B4 RSK ('98)
463	クスコ スバル インプレッサ 全日本GT選手権カー ('99)

SUZUKI
スズキ(日本)

464	アルト ワークス RS/X ('90)
465	アルト ワークス RS/Z ('97)
466	アルト ワークス スズキ スポーツ リミテッド ('97)
467	アルト ワークス RS/Z ('98)
468	エスクード パイクス ピーク バージョン
469	カプチーノ ('95)
470	カルタス パイクス ピーク バージョン
471	ケイ S ('98)
472	セルボ モード SR-FOUR ('90)
473	ワゴン R ターボ RT/S ('95)
474	ワゴン R コラム FT ('97)
475	ワゴン R エアロ RS ('97)
476	ワゴン R RR ('98)

Tommy Kaira
トミーカイラ(日本)

477	m13(ステージII)(TUNED マーチ)
478	M30(TUNED R31 スカイライン)
479	M30(TUNED R32 スカイライン)
480	ZZ II
481	ZZ III
482	ZZ-S クーペ
483	トミーカイラ R (TUNED R33 スカイライン)
484	トミーカイラ R (TUNED R34 スカイライン)

Tom's
トムス(日本)

485	T020 (MR2 Based)
486	T111 (AE111 LEVIN Based)
487	エンジェル T01
488	スープラ (JZA80 Based)

TOYOTA
トヨタ(日本)

489	GT-ONE ロードカー ('98)
490	GT-ONE(TS020) レースカー('98)
491	GT-ONE(TS020) レースカー('99)
492	MR スパイダー ('96)
493	MR2 1600G-Limited スーパーチャージャー (AW11) ('86)
494	MR2 G-Limited ('96)
495	MR2 GT-S ('96)
496	MR2 G-Limited ('98)
497	MR2 GT-S ('98)
498	MR-S
499	MR-S S エディション (最新型) ('99)
500	XYR
501	アリスト 3.0V ('91)
502	アリスト V300 ('97)
503	アリスト S300 ('97)
504	Lexus GS400
505	アルテッツァ RS200 ('98)
506	アルテッツァ AS200 ('98)
507	アルテッツァ 280T (Tuned by Tom's)
508	Lexus IS200
509	ヴィッツ F ('99)
510	カストロール スープラ LM GT-1 レースカー ('95)
511	カルディナ GT-T ('97)
512	カローラ ラリーカー ('97)
513	カローラ ラリーカー ('98)
514	カローラレビン GT-APEX (AE86 前期型) ('85)
515	カローラレビン GT-APEX (AE86 後期型) ('85)
516	カローラレビン BZG (AE111) ('96)
517	カローラレビン BZR (AE111) ('98)
518	コロナ エクシヴ 200GT ('96)
519	スープラ GT ターボリミテッド (MA70) ('89)
520	スープラ ツインターボ-R (JZA70) ('91)
521	スープラ SZ-R ('95)
522	スープラ RZ ('95)
523	スープラ SZ-R ('96)
524	スープラ RZ ('96)
525	スープラ SZ-R ('97)
526	スープラ RZ ('97)
527	スターレット 3 ドア ターボ S(KP61) ('82)
528	スターレット 3 ドア ターボ S (EP71) ('87)
529	スターレット グランツァ V ('96)
530	スターレット グランツァ V ('98)
531	スプリンタートレノ GT-APEX (AE86 前期型) ('85)
532	スプリンタートレノ GT-APEX (AE86 後期型) ('85)
533	スプリンタートレノ BZG (AE111) ('96)
534	スプリンタートレノ BZR (AE111) ('98)
535	セリカ XX 2800GT ('83)
536	セリカ GT-FOUR (ST165) ('88)
537	セリカ GT-R (ST185) ('91)
538	セリカ GT-FOUR (ST185) ('91)
539	セリカ GT-FOUR RC (ST185) ('91)
540	セリカ SS-II (ST205) ('95)
541	セリカ GT-FOUR (ST205) ('95)
542	セリカ SS-III ('97)
543	セリカ SS-II (最新型) ('99)
544	セリカ SS-II メカニカル スポーツ バージョン (最新型) ('99)
545	セリカ SS-II エレガント スポーツ バージョン (最新型) ('99)
546	ソアラ 2.5GT-T ('95)
547	ソアラ 2.5GT-T VVT-i ('96)
548	ソアラ 3.0GT ('96)
549	Lexus SC400
550	チェイサー ツアラー V ('96)
551	チェイサー ツアラー S ('96)
552	トヨタ 2000GT 67年前期型 ('67)
553	プリウス ('97)
554	マーク II ツアラー V ('92)
555	マーク II ツアラー S ('92)
556	BP アペックス クラフト トレノ 全日本GT選手権カー ('99)
557	ウエッズスポーツ セリカ 全日本GT選手権カー ('99)
558	モモコルセ アペックス MR2 全日本GT選手権カー ('99)
559	cdma one セルモ スープラ 全日本GT選手権カー ('99)
560	カストロール トムス スープラ 全日本GT選手権カー ('99)
561	デンソー サード スープラ 全日本GT選手権カー ('99)

TRD
TRD(日本)

562	TRD 2000GT (MR2 Based)
563	TRD 3000GT (SUPRA Based)
564	チェイサー TRD スポーツ X30

TVR
TVR(イギリス)

565	キミーラ 4.0
566	キミーラ 4.5
567	キミーラ 5
568	グリフィス 500
569	グリフィス ブラックプール B340
570	サーブラウ 4.2
571	サーブラウ 4.5
572	サーブラウ スピード 6
573	スピード 12
574	タスカン スピード 6

Vector
ベクター(アメリカ)

575	M12
576	ワイガート ベクター W8 ツインターボ

Venturi
ベンチュリー(フランス)

577	アトランティック 600 LM モデル ('95)
578	アトランティック 300 ビ・ターボ
579	アトランティック 400GT

Volkswagen
フォルクスワーゲン(ドイツ)

580	ゴルフ IV GTi
581	ゴルフ IV 2.3 V5
582	ゴルフ IV GTi 1.8T
583	ゴルフ IV V6
584	ニュー ビートル 2
585	ポロ 1.4 16V
586	ルポ 1.4



▲ロータスが誇る名車、エランＳ４スプリントも収録。総数は1000グレード以上か!?

CHECK! 注目車種ピックアップ(PART3)

全日本ＧＴ選手権（ＪＧＴＣ）のＧＴマシンをピックアップ。今期の最終成績をもとに選んでみたぞ。

TOYOTA カストロール トムス スープラ
GT500クラスチャンピオンマシン

ＧＴ500のチームタイトルを獲得。あまりクセのないＦＲ車。『ＧＴ２』のＧＴリーグでもオススメ。


◀前作のトヨタスペシャルモデルに近い感じ。

NISSAN ペンズオイル ニスモ GT―R
GT500ドライバーズチャンプ獲得

２年連続でドライバーズチャンピオンに輝いたエリック・コマスが駆るマシン。ベースはＲ34。


◀直列６気筒ＤＯＨＣツインターボのＦＲ車。

TOYOTA モモコルセ アペックス MR2
GT300クラスWタイトルカー

ドライバーズ＆コンストラクターズのWタイトルを獲得したマシン。ＧＴマシンの操作感は？


◀ベースはＭＲ２だが、駆動方式はＦＲだ。

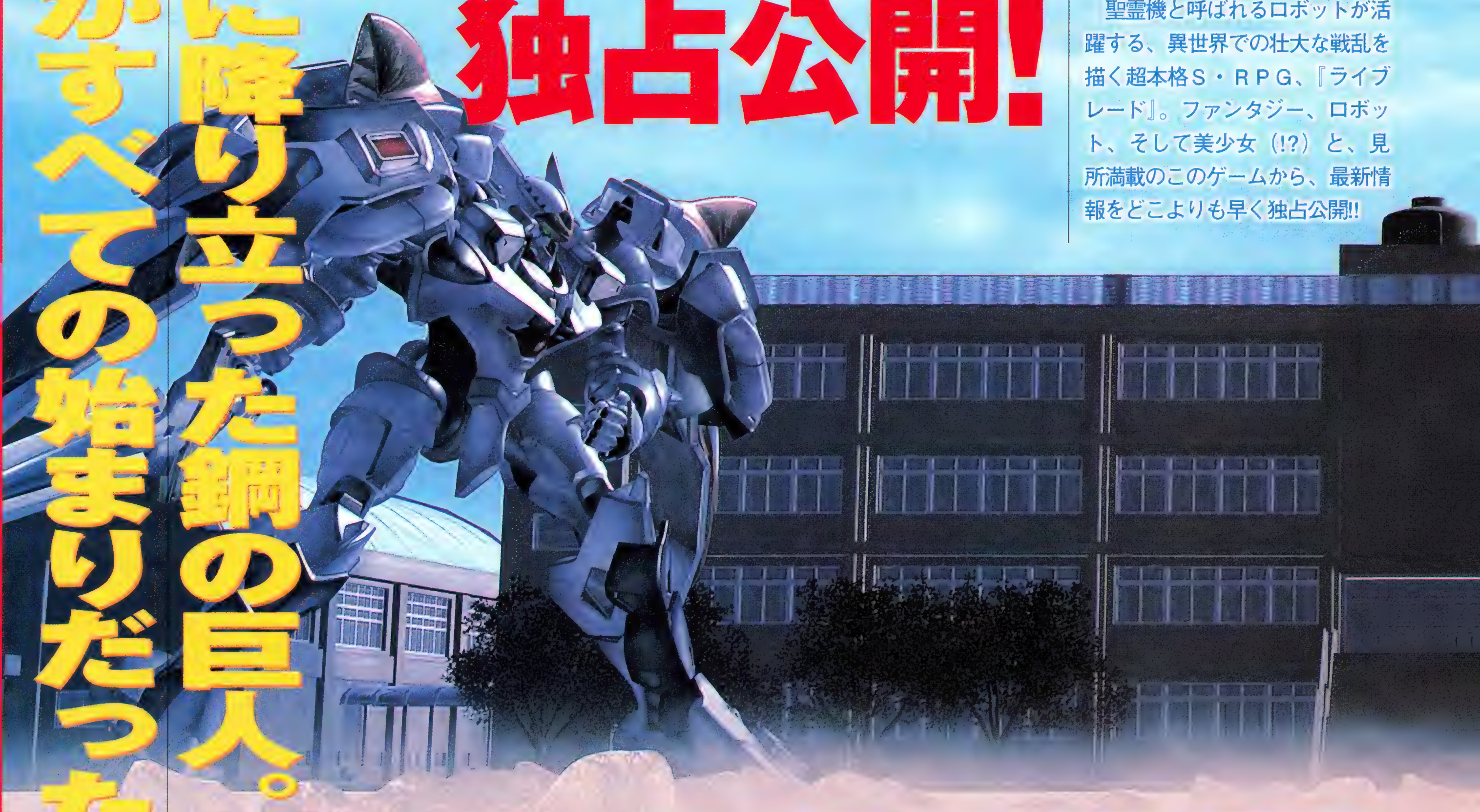
電撃特報
DENGEKI SCOOP
2

ライブ[ブレード]

日常に降り立った鋼の巨人。
それがすべての始まりだった……。

最新サンプルROM入手!! ゲームの最新情報を独占公開!

聖霊機と呼ばれるロボットが活躍する、異世界での壮大な戦乱を描く超本格S・RPG、『ライブレード』。ファンタジー、ロボット、そして美少女（!?）と、見所満載のこのゲームから、最新情報をどこよりも早く独占公開!!



CHECK POINT

ウィンキーソフト初の完全オリジナルストーリー

ゲームは、『スパロボ』などのS・RPGを生み出したウィンキーソフト初のオリジナル作品。ファンタジー、メカ、S・RPGと、同社の得意とする要素をすべてつぎ込んだ意欲作となっているのだ。ストーリーはもちろん、キャラやメカもすべてオリジナルで展開するぞ。



超本格SLGシステム搭載!!

基本的なゲームシステムは、SLGパートとAVGパートが交互に展開していく、S・RPGではおなじみのスタイルとなっている。そのSLGパートでは、地形効果やマップの高低差などといった概念を取り入れた、本格的なシステムを採用。深い戦術性を実現している。



聖霊機ライブレード

数々の名作S・RPGを生み出してきたウィンキーソフトが挑む完全オリジナル作品『聖霊機ライブレード』。久々の続報となる今回は、最新画面を交えながらシステムとキャラクターを再確認。さらに、最新サンプルROMから序盤の展開を先行公開するぞ!!

聖霊機ライブレード

未定	▶価格未定 ▶ウィンキーソフト
S・RPG	▶MC（ブロック数未定）



CHECK THE WORLD!

異世界アガルティア

アガルティア王国

物語の舞台となるのは、近代科学の代わりに錬金術と呼ばれる技術が発達する異世界アガルティア。高度な文明を持つ人類の宿命か、国家間の紛争が絶えず続く戦乱の世界だ。そしてその戦闘で主要兵力となるのが、聖霊機と呼ばれるロボットなのだ。物語は、平穏な現実世界で暮らす主人公が、この異世界に召喚されるところから始まる……。



アガルティア王国周辺マップ

恋愛SLGの要素も追加!?

SLGパートとAVGパートのほか、仲間キャラクターとの交流を楽しめるプライベートパートを導入。ともに戦うキャラたちとの会話を楽しむことができるのだ。この会話によって信頼度、恋愛度と呼ばれるパラメータを上げていき、パートナーや恋人を作ることが可能!!





鋼鉄の騎士、降臨!

System check
システムチェック

Ｓ・ＲＰＧとしては基本に忠実なシステムを採用した『ライブレード』。しかし、そこへこのゲームならではのポイントが数多く盛り込まれ、味わい深いゲーム性を創り出している。

●ゲームを構成する３つのパートを徹底解析!!

ゲームの基本的なシステムは、ストーリーが進行するＡＶＧパートと、戦闘が行われるＳＬＧパート、そして仲間との交流を行うプライベートパートの３つで構成される。この３つの要素を、各シナリオごとに繰り返していくことになるのだ。もちろんシナリオは大量に用意されており、プレイの仕方によって分岐していくマルチシナリオも採用されているぞ。ここでは、『ライブレード』ならではのプライベートパートを中心に、３つのパートをくわしく紹介していこう。



●各シナリオの流れ
１つのシナリオは基本的に上のように展開。ただし、場合によっては、ＳＬＧパートが２回行われたり、プライベートパートがないシナリオも存在する。

AVG part（AVGパート）

キャラの会話でストーリーが展開!!　分岐もある!!

キャラ同士の会話によりストーリーが進行していく基本パート。ここではシナリオの流れによって会話や行動の選択肢が発生する場合もあり、選択によっては、シナリオの分岐が発生したり、仲間の信頼度が増減したりする場合があるのだ。



◀会話中のキャラクターは、バストアップのグラフィックが表示される。表情やポーズなどのバリエーションも豊かなのだ。





▶細かいところまで緻密に描きこまれたグラフィックにも注目しよう。◀会話の選択により、仲間の信頼度が変化する場合もあるぞ。

SLG part（SLGパート）

超本格SLGでバトルが展開!!

ユニット（聖霊機）を操り、シナリオごとに定められた勝利条件を目指して戦うパート。ターンごとにユニットの移動や攻撃を繰り返し、勝利条件を満たせばクリアとなる。地形やマップの高低差といった概念も取り入れた本格戦術ＳＬＧで、キャラごとに信頼コマンドと呼ばれる魔法のようなものも使用可能。また、ユニット同士の戦闘では、マップ上のユニットがそのままアニメーションし、スピーディに展開していくぞ。



▲ユニットごとに、移動や攻撃を繰り返していくのだ。



▲戦闘シーンへの切り替えがないのでスピーディ。

カットインもあり!

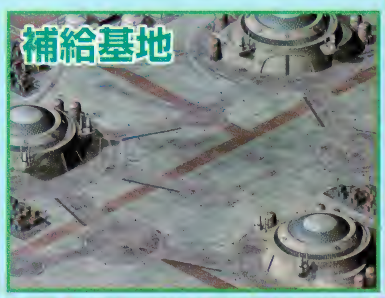
ユニット同士の戦闘が発生すると、キャラによってはパイロットの顔グラフィックが表示される場合もあるのだ。もちろんこのとき、キャラクターごとにボイスも入っており、臨場感を高めてくれるぞ。



ステージのバリエーションも豊富!!

戦術ステージは、斜め見下ろし型の立体的なマップ。市街地や砂漠、山岳など、数多くの種類が登場する。中には、現代を舞台にしたマップも登場する!?







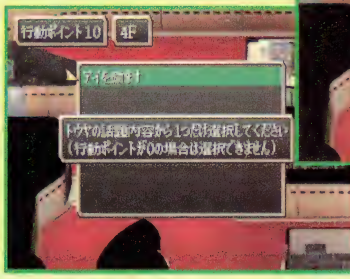


PRIVATE プライベートパート part

仲間たちと会話をして、信頼度&恋愛度を高めよう!!

主人公を操作し、母艦の中を歩いて様々な仲間たちと会話をすることができるパート。会話を重ねることで、その仲間の信頼度や恋愛度を上げることができるのだ。信頼度が低いキャラは戦闘中にNPCとして勝手に動き出してしまう場合があるので、ここでしっかり会っておくことが重要となる。また、まだ未確認だが、女の子との恋愛関係を築きあげることにより、デートなどといった恋愛系イベントが発生する可能性も十分にあるぞ。ちなみに、セーブやユニット改造といったコマンドも、このパートで行うことになる。





▲プライベートパート。ただ、会いたい人に必ず会えるとは限らないらしい。◀戦略的なコマンドもここで。インターミッション的な役割も果たす。

恋愛イベントも!?



▶▼AVGパートやプライベートパートで起こるイベント。恋愛度が鍵を握っている可能性も!?





イベントビジュアルも大量にあるのだ!!

選択が発生する場合も!



▲艦内でアイと出会った。彼女はクッキーを作ろうと頑張っているようだが……。









◀クッキー作りを手伝うといい雰囲気に?

◀手伝わなかった場合。このような分岐も豊富!!

パートナーシステムとは?

主人公トウヤが乗るライブレードは、なんと2人乗りの機体。そして、一緒に乗りこむパートナーとなる女の子を自分で選ぶことが可能なのだ。しかも、パートナーにした女の子によって、必殺技が変わってくるぞ。ここでは、そのパートナー候補となるキャラの中から、一部を紹介。このほかにも、まだまだ候補はいるらしいぞ!!





誰と乗る!?

パートナーにするには、女の子の恋愛度を高める必要がある。さて、誰を狙う!?

◆パートナー候補となる女の子たち◆

アイ・テンノージ



アガルティアに召喚されたお気楽な女子高生。初期状態でのパートナーで、最初は彼女と乗りこむことに。

カスミ・スオウ



主人公の幼なじみ。おっとりとした優しい性格。どうやら主人公に特別な感情を抱いているらしい。

オーレリィ・パンダボアヌ



主人公とともに戦うフランス人。どこか冷たい印象があるが、根は優しくお茶目な一面も持つ。

NEW **クルル**



年齢の割に大人びた、ジグリム人の少女。明るいが根は寂しがり屋。「やらしー」が口癖。

NEW **セリカ・ラニアード・メスティナ**



アガルティアの王女。自由奔放に育ったお嬢様。頭脳は優秀で、聖霊機の設計もこなすメカフェチ。

NEW **メルビィ**



錬金術を学んでいるアガルティア人。控えめだが少々そそっかしい。トウヤに一目惚れしているらしい。

Character check

聖霊機と呼ばれる巨大ロボットに乗り込み、戦乱のアガルティアを駆けるパイロットたち。その中から、物語のメインとなる７人を紹介!!

キャラクターチェック

●異世界アガルティアで戦うパイロットたちを紹介!!

魔法に似た技術、錬金術が発達する世界アガルティアにおいて、紛争における主要兵力となるのは、聖霊機と呼ばれる人型の巨大ロボットたち。そして、壮大な戦乱絵巻を紡ぐのは、それに乗り込むパイロットたちだ。ここでは、物語に深く関わってくる聖霊機と、それに乗り込むメインキャラクターたちを紹介していこう。もちろん、このほかにも数多くのパイロットやキャラクターが登場し、物語を彩ってくれるぞ!!



主人公



トウヤ・カザミ

異世界アガルティアへ召喚され、戦いに巻きこまれた日本人の高校生。一見暗い雰囲気を持っているが、根は熱血の正義漢。

主人公メカ



ライブレード

正統歴5959年に発掘された未解明のロボットで、現在の聖霊機の基になった機体。２人乗りで、飛行形態への変形も可能なのだ。

メインの仲間キャラクター

アイ テンノージ

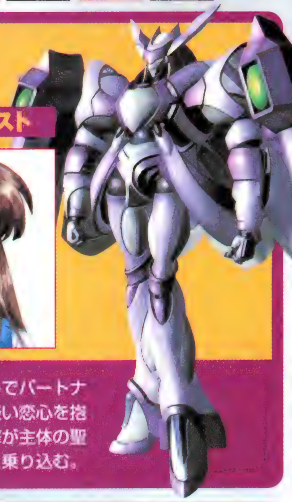
搭乗メカ／ビシャール




パートナー候補の１人。トウヤより先にアガルティアへ召喚されていた。機動性重視の聖霊機、ビシャールに乗り込む。

カスミ スオウ

搭乗メカ／オルベスト

トウヤの幼なじみでパートナー候補。トウヤに淡い恋心を抱いている。支援攻撃が主体の聖霊機、オルベストに乗り込む。

オーレリィ パンダボアヌ

搭乗メカ／バリカール




パートナー候補の１人。高速離脱戦が得意の聖霊機、バリカールに乗り込む。

クロビス カミリオン

搭乗メカ／バルドッグ




陽気な元ブラジル空軍パイロット。実直だが、女性にはやたら手が早い。射撃戦主体の聖霊機、バルドッグに乗り込む。

コォウ シィウチェン

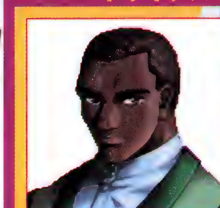
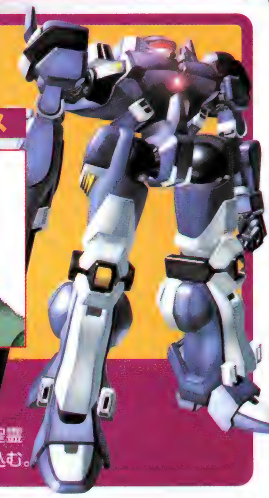
搭乗メカ／ホンシェンコワン




義に篤く侠に生きる寡黙な中国人。強力なパワーと高い機動性を併せ持った聖霊機、ホンシェンコワンに乗り込む。

アーサー ヌコモ

搭乗メカ／ドライデス

メンバーの知恵袋的な役割を果たす男。接近戦が得意な聖霊機、ドライデスに乗り込む。

最新サンプルROMから
1~2話の展開を先行公開

ついに届いたサンプルROMから、第2話までの展開を誌上公開。ありきたりな日常を生きる高校生トウヤが、ふとしたきっかけから異世界での戦いに巻き込まれていく様子が描かれるぞ。

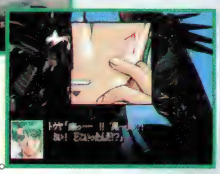
第1話 逃走と錯綜の日常

SCENE1 ●日常に降り立った鋼の巨人

普通の高校生として、平穏な日常の中で暮らすトウヤ。そんな彼の目の前に、突如2体の巨大ロボットが現れる。学校の校庭を舞台に、壮絶な格闘戦を繰り広げる異形の巨人。目の前の現実を受け入れられないトウヤだったが、自分の身に危害が加えられそうになったとき、反射的に倒れこんだ一方のロボットに乗りこんでしまう……。



◀日常の中に現れた鋼の巨人。形勢は、一方が圧倒的に不利だった。



▶戦いに巻きこまれ、傷を負うトウヤ。これが現実と認識した彼は……。

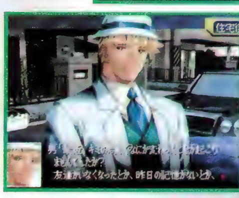
SCENE2 ●異世界で出会いし者は……

朝、いつも通りに自分の部屋で目覚めるトウヤ。なじんだベッドの感触、幼なじみカスミとの他愛もない触れ合い……。それは紛れもない日常の朝そのものだった。しかし、耳に残る鋼の軋む音、手に残る操縦桿の感触、そして何より、頬に残った新しい傷跡が、それが夢ではないことを物語っていた。その後、彼に謎の男が接触してくる……。



◀先ほどまでロボットに乗って戦っていたハズが……。一度は安心するが。



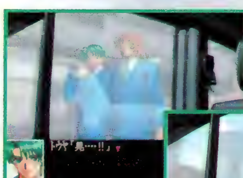


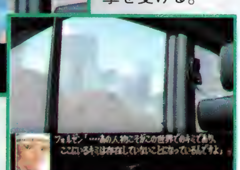
▲頬に残った傷の跡。本当に夢だったのか……。

◀その後、トウヤに謎の男が接触してくる。

SCENE3 ●現実の世界との別れ……

謎の男に誘われるままに、男の車に乗り込んだトウヤ。これが、慣れ親しんだ現実と別れを告げることとなるのだった。車での移動中、トウヤは町を歩く自分の姿を見かける。それこそがこの現実世界を生きるトウヤであり、今ここにいる自分はすでにこの世界の者ではないという……。そしてトウヤは、いつか見たロボットのパイロットと再会する……。





◀▼すでにこの世界の住人ではなくなったことに、衝撃を受ける。

第2話 異世界アガルティア

SCENE1 ●異世界アガルティアへ!!

トウヤの前に現れた少女は、すっとぼけてはいるものの、校庭に現れたロボットに乗っていたパイロットに間違いなかった。彼女の名前はアイ・テンノージ。トウヤと同じくフォルゼンと名乗る謎の男に保護された人物であるという。そして結局状況のよくわからないまま、トウヤは異世界アガルティアに召喚されることになってしまう……。



◀アイ・テンノージとの出会い。以前、一度会っているハズだが……。



▶現実に居場所のなくなったトウヤは、無理矢理に異世界へ……。

SCENE2 ●異世界で出会いし者は……

ついに異世界アガルティアに召喚されたトウヤ。ようやく、自分の置かれた状況を理解するのだが……。



◀なんとか自分の置かれている事態が飲み込める。はたして彼の決断は……?







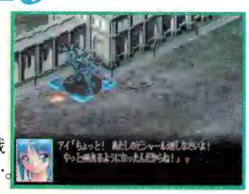
▲とりあえず、この世界の状況を聞かされるが……。

◀▲様々な人たちとめぐり会う。中には、トウヤと同じく現実から召喚された者もいるらしい……。

SCENE3 ●トウヤ、初めての実戦へ!!

訓練をかねてアイとともに出撃するが、突然敵が……。はたして2人の運命は!?

▶現実世界で、一度は戦闘を経験しているが……。





SCENE4 ●そして、戦いは続く……

ちょっとしたことから戦闘に巻き込まれたトウヤ。彼の目の前で、いつか現実世界で見た光景が繰り広げられる。彼はそのときと同様、聖霊機ゼイフォンに乗り込み、戦いを挑むのだった。そして、現実世界で一度経験しているとはいえ、初めての実戦で聖霊機を乗り込なしたトウヤは、この世界での戦乱に巻き込まれてゆくのだった……。



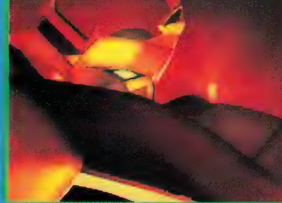
◀初めての実戦後、あらためて多くの人たちとの出会いが待っている。



▶トウヤのかわいがっていたペットが戦闘に巻きこまれ、落ちこむが……。

Topics
DPS-D26でムービーをチェックせよ!!

発売はまだまだ先だけど、待ちきれないという人は、現在発売中の電撃PS増刊D26に注目。付属CDに、『ライブレード』のCGムービーが収録されているのだ。しかも、ほかでは見られない電撃オリジナルムービーとなっている。これは要チェックだぞ!!







電撃特報 DENGEKI SCOOP 3

超人気アニメチック





ピエトロ王子が15歳に!!

記念すべき第１作から３年…、ＴＶアニメも好評を博したファンタジーＲＰＧ『ポポロクロイス物語』に待望の最新作が登場するぞ!!



▲美しい２Ｄフィールドで描かれる愛と冒険の物語。主人公・ピエトロ王子の正義感が頼もしい。

POPOLOCROIS'S HISTORY

「ポポロ」ってどんなお話?

ＰＳのＲＰＧとして有名になった「ポポロクロイス物語」だが、原作は田森庸介先生の手によるマンガ。1978年に雑誌「ぱふ」で始まり、その後連載の場を「朝日小学生新聞」に移して続けられた息の長い作品なのだ。20年以上も前に、このファンタジー世界の核となるストーリーが完成していたとは驚き。なお、マンガ版「ポポロクロイス物語」は、ソフトのプロデュースを手がける「シュガー&ロケッツ」のＨＰ（http://www.sugar-rockets.co.jp）で読むことができる。

ロマンチックRPGが再び!!

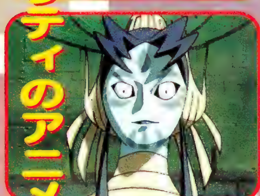
POPOLOCROIS ポポロクロイス物語 II



究極の2Dグラフィックで描かれる冒険物語

ハイクォリティのアニメが満載!!







▲ストーリーの山場には、美しいアニメムービーが挿入されるぞ。

『ポポロクロイス物語Ⅱ』は、ポポロクロイス王国の王子ピエトロの冒険と成長を描いた正統派ファンタジーＲＰＧ。前作でも登場した頼もしい仲間たちとともに、ピエトロ王子の新しい冒険が始まるのだ。街やダンジョンをはじめとする冒険のフィールドは、精密に描き込まれた２Ｄグラフィックで構成されている。登場するキャラクターやモンスターたちには、豊富なアクションパターンが用意されており、随所に盛り込まれた美しいアニメムービーも楽しめるぞ。さらに今回からはイベント時のセリフがフルボイスになり、臨場感を盛り上げてくれるのだ!!

▼広大な平原を馬で疾走するピエトロ王子。こう見えても歴戦の勇者なのだ。





こだわりのキャライベントも!!

▲冒険を続けるなかで、キャラクターたちのさまざまな人間ドラマが展開される。どのイベントも必見だ!!

愛と涙と感動のストーリーがここに!!



▲今作のテーマは、ピエトロ王子と森の魔女ナルシアの恋。プレイする者を魅了する、心温まるストーリーを楽しもう。

ポポロクロイス物語Ⅱ	
2/24 RPG	▶¥6,800（CD3枚組） ▶SCEI
	▶MC（1ブロック）、AC（DS対応）

1996 PLAYSTATION

ポポロクロイス物語

■96/7/12発売 ●アニメチックロマンチックＲＰＧ ■¥2,800(ザ・ベスト)

ピエトロ10歳！ 記念すべき第１作



▲世界を滅ぼそうとする氷の魔王との戦いで、ピエトロ王子のなかに眠る竜の力が覚醒する。

眠ったままの母親を助けるために、幼いピエトロ王子が冒険に旅立つ。森の魔女ナルシアや、白騎士、ガミガミ魔王といった個性豊かな仲間たちが登場。洗練されたシステムと、心温まるストーリーで、ＲＰＧファンの絶大な支持を集めたのだ。

1998 TV SERIES

ポポロクロイス物語

■98/10/4～99/3/28 ■テレビ東京系で放映

人気キャラ総出演のアニメシリーズ



▲来年３月にはDVDで全話の発売が決定。PS２でもう一度観直してみる？

ゲーム版、そしてマンガ版をベースに製作された全25話のＴＶアニメシリーズ。『Ⅰ』のあとのポポロクロイスを舞台に、ピエトロ王子とＴＶ版オリジナルキャラクター・ヒュウとの交流を描く。その完成度の高さで新たなファンを開拓した。

1998 PLAYSTATION

ポポローグ

■98/11/28発売 ●フリーダンジョンＲＰＧ ■¥5,800

やり込み中毒者続出の外伝的作品



▲冒険するフィールドが常に変化する、フリーダンジョン制を採用。個性的な傭兵たちも魅力。

前作から２年後のポポロクロイスを舞台に、少しだけ大人になったピエトロ王子の活躍を描く第２弾。常に地形が変化する夢幻フィールドや、自由に仲間を選択できる傭兵システムなど、数々の新要素を採用。ひと味違った『ポポロ』が味わえる。

『ポポロII』のココが楽しい!!

3つの魅力を紹介!!

第1報となる今回は、新たな『ポポロ』の魅力を大紹介。これを読めば、『ポポロ』の虜になること間違いなし!? 1日も早く『II』をプレイしたくなったキミは、さらなる続報を期待して待とう!!

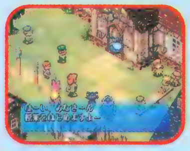
STORY 邪神復活!?新たな冒険が始まる!!

まだ神や妖精、竜や人が世界を分かち合っていたころのお話。美の女神・マイラは、見かけの美しさを求めるあまり、父である大神ユリウスの怒りに触れ、醜い姿に変えられてしまう…。マイラは、自らの美しさを取り戻すために、邪神・バルバランを復活させようと企むが、それは世界の崩壊を意味していた。マイラの野望を阻止すべくピエトロがいま立ち上がる!

CHECK この要素がストーリーを盛り上げる!

●ファンサービスも充実!

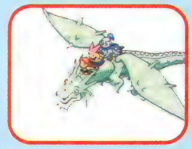
シリーズをプレイしているファンなら思わずニヤリ。どこかで見たようなキャラが登場することも…。



◀学校も建て増しされている。

●移動の手段は竜の翼!

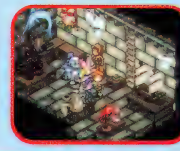
あるイベントで竜と友だちになったら、竜の背中に乗って町から町へ移動できるようになる。これは便利。



◀どんな離れた場所でも一瞬で到着。

●みやげもの集めも健在!

シリーズ恒例となった、ピエトロ王子の秘密のみやげ部屋は今回も健在。キミはすべて集められるかな!?



◀今回も楽しいおみやげがいっぱい。



▶不穏な計画について話し合う、見るからに怪しい2人。何者?



▲マイラとの戦いで意識を失ったピエトロと、それを見守る仲間たち。サニア王妃はマイラのことを何か知っているようだが…?



CHARACTER おなじみの人気キャラ&ユニークな

『II』の物語はピエトロ王子の12歳の誕生日から始まり、プロローグをクリアすると一気に3年の月日が流れることになる。もちろん登場キャラクターも、その分だけ成長するぞ。ここでは15歳に成長したピエトロと、冒険をともにしてくれる頼もしい仲間たちを一挙に紹介!! ちなみに前作から登場しているキャラの声は、アニメ版のキャストをベースに変更されているのだ。



▼仲むつまじい一家のようす。真ん中の女の子がエレナだ。



パウロ国王 サニア王妃・エレナ

心優しい国王夫婦。じつはサニア王妃は光の竜の化身で、ピエトロはその血を受け継いでいる。



ピエトロ

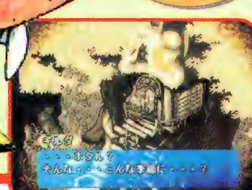
強い意志と心を秘めた、ポポロクロイスの王子。国じゅうのみんなから慕われている。15歳になってまた少し成長した。

ナルシア

妖精の森に住む内気な見習い魔女。黄金の鍵で、活発な少女・カイに変身できる。はたしてピエトロとの恋の行方は…!?



▲事件が起きれば王子の出番。国民の王子へ寄せる信頼は厚い。



◀回想シーンで彼女の出生の秘密も。

CHECK ピエトロに妹誕生!

上のイラストでうれしそうにパウロ国王に抱きついているのが、新たに誕生したピエトロの妹、エレナ姫なのだ。ピエトロのことが大好きで、いつも「にいさま〜」と甘えてばかり。好奇心いっぱいの3歳児だ。



▲エレナがパーティに加わることも…!?

BATTLE

遊びやすく奥の深い戦闘システムに注目!!

『ポポロII』の戦闘システムは、行動ゲージがたまったキャラからコマンドを入力していくリアルタイム方式。各キャラには攻撃や特技などのさまざまなアクションが用意されており、自由に選択することができるぞ。また、キャラがそれぞれ持っている特殊攻撃には個別にレベルが存在する。レベルが上がれば技の威力や攻撃範囲がパワーアップ!! ここぞというときに使えば、戦闘が有利に進むのだ。



▲キャラクターの個性に応じた特殊攻撃が多数用意されている。ガンガン使って敵キャラを粉砕していくのだ!!



◀多数のザコ敵に囲まれたときは、広い効果範囲を持つ特殊攻撃が有効。

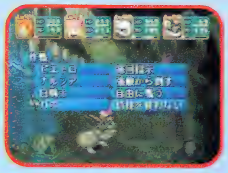


◀ボス戦の場合は一点集中の特殊攻撃で。状況に応じた使い分けが重要。

CHECK 楽しいバトルの2つの要素

●作戦を指示してラクラク勝利！

細かい指示をＣＯＭに任せて、おおまかな作戦を選択するだけのオートバトル機能も存在する。ＣＯＭは作戦に従った適切な行動で戦ってくれるので、安心して任せることができるぞ。



◀ＲＰＧ初心者にはありがたい機能だ。

●モンスターカードをコレクション！

前作のモンスター図鑑に代わって、今回から新たにモンスターカードが登場。一度倒したモンスターの情報が自動的に登録されるので、手軽にコレクションが楽しめるのだ。キミはすべてのカードを集められるかな？



▶モンスターの情報が満載!! いつでも見られて便利だぞ。

新キャラが大活躍!!





◀動物と会話できる不思議な能力の持ち主。

レオナ

NEW

冒険の途中で出会うことになる女狩人。弓の名人で、さっぱりした性格の持ち主。白騎士に気があるようなのだが…!?



鬼面童子

NEW

旅人の護衛をしながら放浪している凄腕の剣士。外見に似合わず、ある動物が苦手らしい。仮面の下に隠された正体とは!?



◀その実力はピカイチ。ぜひ仲間に加えたい。

ガミガミ魔王

ナルシアにラブラブな悪の発明家。何度もピエトロのジャマをするが、いつも最後には協力してくれる、憎めないキャラ。





◀今回も新しいガミガミシティが登場するのだ。

CHECK ピエトロ三角関係!?

新登場のジルバはピエトロに一目惚れして、なにかと王子に迫ってくる。それを見たナルシアは…、というイベントも発生するのだ。はたして３人の恋の行方は…!?



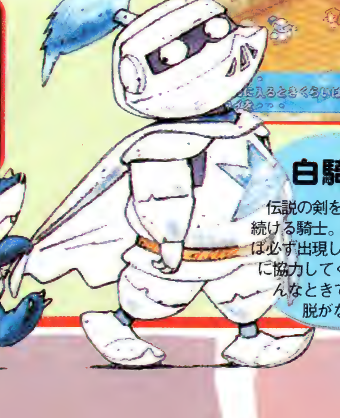
▶ジルバの猛烈なアタックにピエトロも押されぎみ!?



▶ピエトロたちとの出会いのシーン。人なつこい。



◀なんとお風呂のなかでも鎧を着ている徹底ぶり。



白騎士

伝説の剣を求めて旅を続ける騎士。事件があれば必ず出現し、ピエトロに協力してくれる。どんなときでも鎧を脱がない。



ガボ

NEW

卵から生まれたばかりの子どもの竜。最初に姿を見た白騎士を母親と信じてどこまでもついていく。今後の成長に期待!?



ジルバ

NEW

大国ロマーナのお姫様。おてんばな性格で、格闘技の達人。ピエトロ王子に一目惚れをして、猛烈なアタックを繰り返す。



◀彼女がいると、いつもにぎやか。今日も暴走!?

バンプレストが贈る期待のS･RPG『サモンナイト』の魅力を徹底紹介!!





召喚師となって異世界を冒険するファンタジックS・RPG『サモンナイト』。今回は、ストーリーからシステムまで、新着情報の数々を一挙大公開!!

サモンナイト

1/6 S･RPG	▶¥5,800　▶バンプレスト ▶MC（1ブロック）

深崎 籐矢 TOUYA FUKAZAKI

友だちづきあいを社交的儀礼として考えている、クールな性格の持ち主。その反面、同世代の友人の甘い考えに憧れている部分もある。

新堂 勇人 HAYATO SHINDO

何事も前向きに考える積極的な少年。さっぱりした性格で友だちも多いが、精神的に子どもっぽく、恋愛に関して苦手意識を持っている。



4人の主人公の中からプレイヤーの分身となる1人を選択

プレイヤーは、この4人の中から1人を選択してゲームを始めることになる。それぞれが個性的なので、自分のイメージにあった主人公を選ぼう！

樋口 綾 AYA HIGUCHI

見た目通り、おっとりした性格の女の子。誰にでも優しいため、周囲から高い評価を受けているが、今ひとつ自分に自信を持てないでいる。

橋本 夏美 NATSUMI HASHIMOTO

楽天的な性格で友だちも多いが、少々おせっかいなところも。男同士のつきあいに憧れていて、自分が女であることを不満に感じている。

ファンタジー世界が舞台のS･RPG『サモンナイト』!

物語の舞台は、異世界「リィンバウム」。ゲームは人々との会話や冒険の準備が中心のAVGパートと、立体的なマップで敵と戦う戦闘パートを交互に繰り返して展開される。今回は、ゲームの流れをパートごとに紹介していくぞ。

AVGパート



◀個性的な登場キャラが大きな魅力。いろいろなキャラとの会話を楽しめるぞ。

戦闘パート



▶地形や高低差が戦闘に影響する奥深いシステムを採用。S･RPG好きも納得のデキだ。

STORY ストーリー

多くの仲間たちと繰り広げる魅力的なストーリーを紹介!!

モンスターや魔法が実在する異世界「リィンバウム」。この世界に召喚された主人公は、現実世界に戻るため、仲間とともに冒険を繰り広げていくのだ。今回は、プロローグから第1話までのストーリーと、ポイントとなるイベントを紹介するぞ。



▲主人公は、不思議な声に導かれ、異世界リィンバウムへ召喚されることに。

主人公によってストーリー展開が変化!!

それぞれ異なる性格を持つ4人の主人公。その性格の違いから、ストーリー展開や会話の内容が変化するのだ。リィンバウムでの冒険を通して、それぞれの持つ悩みを克服し、成長していく姿が描かれていくぞ。



▶主人公は、それぞれ性格がまったく異なるのだ。



▲主人公の性格が、会話の内容に反映されるぞ。

プロローグ

ある日突然、異世界に召喚される!!

毎日のように同じことを繰り返す平凡な日々。そんなある日、主人公は下校途中に立ち寄った公園で不思議な声に誘われ、リィンバウムへと召喚される。目の前に広がる未知の世界。状況を飲み込めず、あてもなく歩き回っていた主人公は、ガゼル、エドス、レイドと名乗る3人の青年と出会う。そして、リィンバウムが異世界であること、主人公が召喚師に召喚されたという事実を知ることになるのだった。

◀主人公を恐喝するガゼルとエドス。これを拒否した主人公は、2人と戦うことに。



▶事情を聞いたレイドたちは、主人公をサイジェントの街にあるアジトに招待する。



学校の帰り道

学校の帰りに後輩から恋愛の相談を受ける勇人。なんと、後輩が告白しようとしている相手は、綾なのだ。



寄り道した公園で……

公園に立ち寄った籐矢は、不思議な声を聞く。このときの声は男だが、主人公によって声の主の性別が違う。



見知らぬ世界

異世界で目覚めた夏美は、何が起きたのかのわからず、足の向くままサイジェントの街へと足を向ける。



仲間との出会い

アジトには、レイドたちのほかに女の子と3人の子供が暮らしていて、綾のことを快く受け入れてくれる。



第1話 最初の戦い

ゴロツキ集団・オプテュスとの2連戦!!

アジトで一夜を明かした主人公は、ガゼルたちに連れられてサイジェントの街を案内される。そして、その途中でゴロツキ集団「オプテュス」のメンバーに遭遇！　戦いを挑まれた主人公たちは、からくもオプテュスのメンバーを撃退する。だが、これを知ったオプテュスのリーダー、バノッサはメンバーを引き連れて、アジトに攻め込んできたのだ。果たして、主人公たちはこのピンチを乗り切れるのか!?

◀バノッサは大勢の手下を引き連れ、ガゼルたちに戦いを挑んでくる。



▶バノッサの剣の腕前はかなりのもの。この強敵を相手に、主人公たちはどう戦うのか？



一夜が明けて……

悪夢のような一日が終わり、異世界で初めての朝を迎えた勇人。その表情にはいつもの明るさが戻る。



トラブル発生?!

時間を持て余していた籐矢は、ガゼルたちの誘われ、買い物ついでに街を案内してもらうことになるが……。



目覚めはじめた力

オプテュスとの戦いを決意した夏美の体に、不思議な力がみなぎる!!　召喚師の力に目覚めつつあるのか？



新たな決意

いつもはおとなしい綾も、仲間のピンチに立ち上がる!!　レイドたちと協力して、バノッサと戦うことに。



SYSTEM システム

ゲームの流れに合わせてシステムの詳細を解説!!



AVGパート

情報収集やアイテム購入など冒険の準備で大忙し！

AVGパートでは、エリアマップ上に表示された移動ポイント（アジトや商店街など）を自由に移動することができる。移動ポイントにキャラやEVENTマークがある場合は、移動後に会話やイベントが発生するぞ。また、街にあるショップ（商店街）では、武器や防具、アイテムなどを購入することができる。ここで冒険の準備を整えることになるのだ。



◀街には市民広場や繁華街などのたくさんの移動ポイントがある。



▶街マップでアジトを選択すると、アジトマップに切り替わるぞ。



▲会話中に選択肢が発生することもある。もちろん、どれを選択するかはキミ次第だ！



◀▼フラグが立つと、マップ上にイベントの発生場所が表示される。一目で確認できるのだ。



そして、イベントが発生!!



アルク川

サイジェントの北にそびえる山脈から流れてきている川。街の主水源であり、たくさんの魚が泳いでいることから釣り場としても利用されている。



市民広場

普段は街の人々の憩いの場として利用されている。また、お祭りといった特別な行事の開催地として利用されることも多く、人々の心を安らげている。



城門前

サイジェントを治めている領主が暮らす城。主人公が街を訪れる少し前に改修工事が行われている。しかし、改修工事のために税金が高くなったことに不満に感じている住民も少なくない。



サイジェントの街全景



アジト

主人公が世話になる孤児集団、「フラット」のアジト。もともと孤児院だったため、かなり大きな建物になっている。ここでは、ガゼルやレイドをはじめ、たくさんの孤児たちが共同生活をしている。また、自分の部屋ではデータのセーブやステータスの確認が可能。



北スラム

バノッサが率いるゴロツキ集団、「オプテュス」が縄張りとしている区画。オプテュスは、フラットのメンバーを一方的に敵視しており、何かと因縁をつけては勝負を挑んでくる。ストーリー中も幾度となく主人公たちの前に立ちはだかり、戦うことになるのだが……。



工場区

街の南にある工場地帯。畑だった土地に所狭しと工場を建設したため、ほかの街から食料を買ってこなければならないほど、食料が不足しているらしい。このことも、主人公がリィンバウムに召喚されたことに関係しているのだろうか？



商店街

その名の通り、さまざまなお店が一ヵ月に集まっている区画。マップ画面で商店街を選択すると、画面が切り替わり、武器、防具、アクセサリー、アイテムを購入することができるぞ。



◀装備後の状態を確認できる「試着」などの便利なコマンドが充実。

繁華街

大人の雰囲気が漂う、閑静な区画。しかし、夜になると雰囲気が一変し、活気に満ちた場所として賑わいを見せている。そのぶん、トラブルに巻き込まれることも多いらしい。



戦闘パート

注目の戦闘システムを徹底チェック!

戦闘パートは、敵と味方が交互に行動するターン制を採用。高低差のある3Dマップで戦略性に富んだバトルが展開される。そして、「敵の全滅」や「敵リーダーの撃退」といった勝利条件を満たせばクリアだ。ここでは、戦闘の流れに合わせ、各システムの詳細をポイントごとに解説!! 注目の「召喚」システムもバッチリ紹介していくので、絶対に見逃せないぞ!!



◀「召喚」システムの詳細も明らかに!!



1.出撃準備



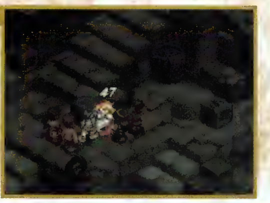
出撃メンバーの決定、キャラの装備変更、所持アイテムの確認が可能。なお、戦闘ごとに出撃できる人数は異なるぞ。

2.初期配置



勝利条件と敗北条件が表示された後、キャラの初期配置を決定する。一定範囲内なら自由に決めることができるのだ。

3.戦闘



敵、味方が交互に行動していくターン制で戦闘が展開し、各戦闘ごとに設定された勝利条件を満たせばクリアだ。

4.戦闘結果



獲得した経験値、お金、アイテムが表示される。獲得した経験値は、この画面でキャラに自由に振り分けることが可能。

コマンド説明

ここでは、基本的な実行コマンドの内容を詳しく説明していくぞ。これらのコマンドをうまく使い分けることが、勝利への第1歩となるのだ！



◀キャラにカーソルを合わせて◎ボタンを押すと、コマンドが表示される。

移動



コマンドを選択すると移動範囲が表示され、◎ボタンで移動先を決定。また、○ボタンで向きを変更できる。

攻撃



敵にカーソルを合わせて◎ボタンで攻撃。敵の側面、または背後から攻撃するとダメージが増加するぞ。

召喚



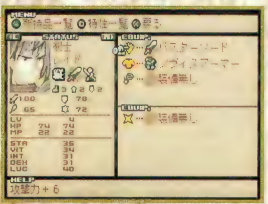
召喚魔法を使用するコマンド。その効果は、召喚するモンスターによって異なる。詳細は下記を参照。

道具



所持アイテムを使用するコマンド。まず、使用するアイテムを選択して、次に目標となるキャラを決定する。

状態



カーソルを合わせたキャラの状態を確認できる。装備の変更は不可能。R1、L1ボタンで次ページへ進む。

待機型



敵の攻撃に対して、ダメージを軽減させる「防御」か、ダメージを与える「反撃」のどちらかを選択可能。

召喚

一発逆転!! 召喚魔法で敵をけちらせ

召喚魔法を使うには、「サモナイト石」と呼ばれるアイテムが必要。このサモナイト石とアクセサリを組み合わせて、さまざまな召喚魔法を作り出すことができる。作り方は「特殊」コマンドを選択し、サモナイト石とアイテムを1つずつ選択すれば召喚魔法が完成！ 召喚されたモンスターは特殊な能力を発揮して、戦闘をサポートしてくれるぞ。また、作成した召喚魔法を装備することで、誰でも召喚魔法を使うことができるのだ。



▲主人公のみ「特殊」コマンドで召喚魔法を作成できる。



◀召喚モンスターは、それぞれ特殊な能力を持っている。



Step 1 サモナイト石とアイテムを組み合わせる

メニューを開いて「特殊」を選択すると、サモナイト石とアイテムの一覧が表示される。ここで、組み合わせるアイテムを1つずつ選択するのだ。



▲モンスターの種類は実に豊富。組み合わせの数だけ召喚魔法が存在する!?

Step 2 攻撃範囲を決定して召喚魔法が発動!

召喚に使用するアイテムを選択すると、次に攻撃範囲が表示される。次に攻撃する範囲を決定すると、召喚魔法が発動するぞ。



◀攻撃範囲を決定すると、モンスターを召喚！



▶モンスターの強力無比な一撃が敵を粉砕する!!

電撃特報
DENGEKI SCOOP
5

次々に明かされる新要素をもとに『飛竜』の魅力に急接近!!





前回お伝えしたように、伝説のACT『ストライダー飛竜』が最新作『2』とセットでPSで復活する!! 今回は詳細が不明であった『2』の新情報を一気に公開していくぞ。

ストライダー飛竜1&2

ストライダー飛竜1&2

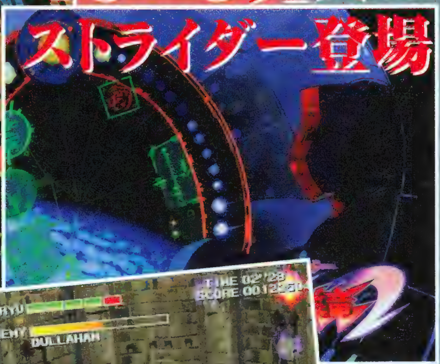
未定 ACT	▶価格未定（CD2枚組） ▶カプコン ▶対応周辺機器未定

好敵手&お助けアイテムを徹底チェック!!

10年前にアーケードゲームとして登場し、ACTファンを魅了した『ストライダー飛竜』。この12月からは続編に当たる『2』も『1』同様にアーケードで稼働予定だ。今回はPS版の『2』について判明した、お助けアイテムと、行く手を阻む敵を紹介!!

仲間か？それとも…もう1人のストライダー登場





ついに判明した敵の正体

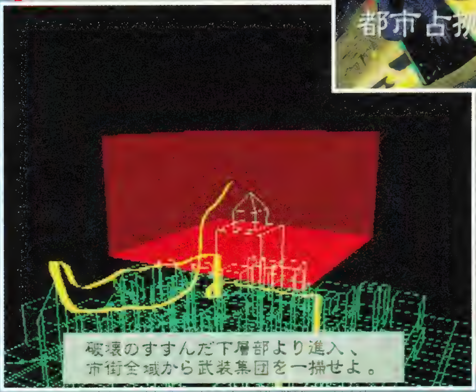


▲飛竜の前に立ちふさがるのはまたしてもヤツなのか？

PICK UP ステージ開始前に侵入ルート確認!!

飛竜のアクションのすべてを駆使して進んでいかなくてはならない迷路のようなステージの数々。一見しただけではどこに向かって進んで行けばいいのか見失いそうだが、『2』ではステージの開始前に潜入ルートが表示されるようになったのだ。これで、進むべきルートを見失うことはない？





▲ステージ合間のデモもパワーアップ！

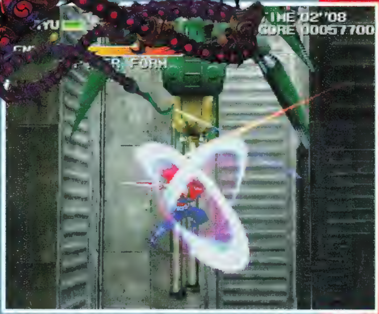
◀進入経路は頭の中に入れておこう。

Enemy 敵キャラ 飛竜の行く手に立ちふさがる敵

『ストライダー飛竜』の魅力の1つに、細かく設定された敵というものがあったが、どうやら『2』でもこの魅力は健在のようだ。巨大メカや改造人間といった外見の派手さだけでなく、ステージ間のデモで見せる表情やセリフは、今回もドラマチックな物語を予感させてくれる。




◀前作から、引き続き登場する敵も多いのだ。

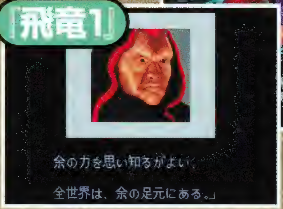


◀『1』のウロボロスを彷彿させる巨大な竜も。

時をへてよみがえる最凶の敵 グランドマスター

『2』で飛竜が挑む敵の黒幕が判明！ それは『1』で飛竜が追い詰め、あとわずかのところで捕り逃がしたグランドマスターだ!! 自ら神を名乗り、人類の滅亡を企らんだ最凶の敵。今回もグランドマスターはその本拠地である「第三の月（ザ・サードムーン）」から、次々に手下を送り込んで来る。飛竜はヤツとの戦いに終止符を打つことができるのだろうか？



▲復活したグランドマスターの目的は!?



◀『1』では最後の敵。『2』では？

PICK UP 「ソロ」も復活!?

飛竜のライバル的存在、殺し屋ソロも登場することが判明。またも飛竜の前に立ちふさがる。


◀新たな装備を身につけたソロが飛竜を狙う。

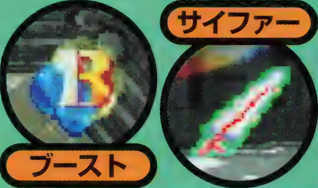
Item アイテム さまざまな形で飛竜を助ける！

前作にはさまざまな効果を持つアイテムがあり、飛竜はそれらを駆使して多くの危機を乗り越えていった。『2』でも同様にいろいろなアイテムが登場。その一部を紹介！


◀これがアイテムボックス。中身は何だろう？

パワーアップアイテム 飛竜の心強い味方

ブーストを取るとブースト使用回数が増えるぞ。サイファーは『1』同様、攻撃範囲が広がるのだろうか？



▶ブーストを使用すれば、誘導弾が撃てる！

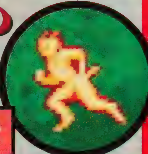
回復アイテム 飛竜、唯一の生命線

「飛」を取ると体力が回復。「竜」を取ると体力ゲージが増加するぞ。絶対に取ろう。




PICK UP 「1」のアイテムもCHECK!しよう!!

まだ『2』での存在が確認されていないものに、オプションと分身がある。（写真は『1』のものです。）

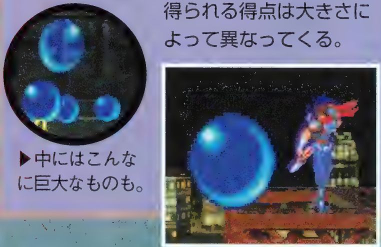





◀分身中は完全無敵！一気に敵を蹴散らせる。

得点アイテム 連続Getでさらに高得点

敵を倒すことで出現するおなじみの〝ゼニー〟。これを取ると得点がアップする。得られる得点は大きさによって異なってくる。


▶中にはこんなに巨大なものも。

謎のアイテム おなじみのキャラは？

今回入手した写真の中に、カプコンゲームでおなじみのアイテムキャラがあった。入手するとどんな効果が現れるのだろうか？



電撃特報
DENGEKI SCOOP
6

孤島を舞台に7人の若者が



キッドが放つ恋愛AVG最新作を独占公開!





連動神経バツグンのスポーツ少女

川島優夏

●Age：20●誕生日：8.3
●血液型：A●獅子座

主人公と同じ大学に通っている3年生。人当たりの良いさっぱりした性格で、自分の意志をしっかり持った芯の強い女の子でもある。また、スポーツは得意だが、勉強と料理は苦手らしい。

●STORY●

衝撃的な夢から目が覚めた主人公が目撃したものは…

大学のゼミ合宿に参加した主人公は、「まだ知らないはずの出来事を、なぜか自分だけは知っている」ことに気づく。そして、合宿の最終日に知り合いの女の子の身に起こる、「ある出来事」に身を震わせる。だが、なぜかその内容は思い出せない……。はたして主人公は、女の子を守り抜くことができるのだろうか？

『輝く季節へ』や『メモリーズオフ』など数々の恋愛ＡＶＧを手がけてきたキッド。その最新作をどこよりも早く紹介!!

infinity
インフィニティ

3月(予) AVG	▶価格未定 ▶キッド
	▶対応周辺機器未定

infinity
インフィニティ

遭遇する奇妙な出来事…

　このゲームの期間は、6日間と短めだ。だが、『infinity＝（無限）』というタイトルが示すとおり、主人公はゲーム中に「同じ時間を繰り返す」ことになる。何とかこの無限ループから脱出しなくてはならないのだが……。このゲーム独自の特殊なシステムなど、詳しい情報は続報を待て！



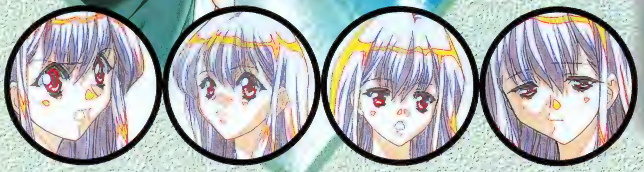


樋口遙

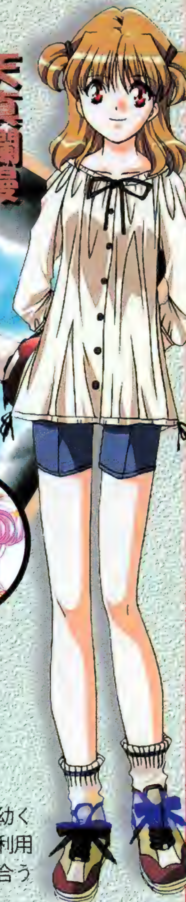
●Age：19●誕生日：2.15
●血液型：A●水瓶座

無口で内向的な性格の女の子で、主人公と同じ大学の学生。本来なら大学2年だが、飛級で3年生になり、常に首席をキープし続けている。優夏が作ったヤキソバに入っている、キャベツの芯が好物。

頭脳明晰 大学首席の超優等生







天真爛漫 自然が大好きな女の子

守野くるみ

●Age：17●誕生日：6.18
●血液型：B●双子座

明るく元気な女子高校生。童顔のため実年齢より幼く見られがちだが、家事もそつなくこなす。春休みを利用して姉いづみの元へ遊びに来ていて、主人公と知り合うことに。主人公のことを「お兄ちゃん」と呼ぶ。





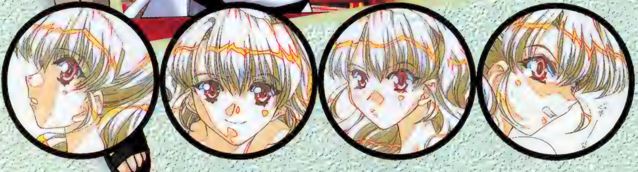
朝倉沙紀

●Age：20●誕生日：11.7
●血液型：AB●蠍座

エリートの両親を持ち、一流の大学に通うお嬢様。わがままな性格で、かなりプライドが高い。たまたま、合宿所の隣にある別荘を訪れ、そこで主人公たちと出会う。普段はコンタクトだが、寝る間際などは眼鏡を着用する。

一流大学に通うお嬢様







穏やかな性格の 喫茶店の看板娘



守野いづみ

●Age：22●誕生日：3.24
●血液型：O●牡羊座

守野くるみの姉。温和な性格で、妹のくるみを溺愛している。両親と離れて暮らしているため、喫茶店のバイトで生計を立てているが、家計はかなり苦しいらしい。スピード狂で、すでに6回もの免停処分を受けている。

電撃特報
DENGEKI SCOOP
7




3Dになって生まれ変わったシリーズ第3弾!!

Tales of Eternia™

テイルズ オブ エターニア

2000年(予)	▶価格未定　▶ナムコ
RPG	▶MC（ブロック数未定）

『～ファンタジア』、『～デスティニー』に続く、『テイルズ』シリーズ第3弾がついに登場。3Dになり、美しく生まれ変わった世界で、まったく新しい冒険が幕を開ける!!

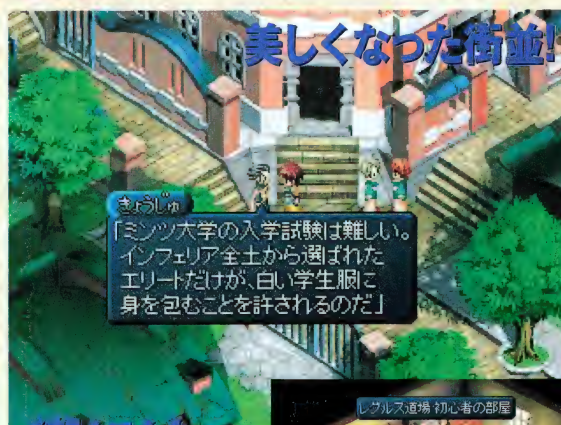
お待ちかね!!『TOE』の最新情報ついにゲット!

ナムコが誇る人気RPGシリーズ最新作、『テイルズ オブ エターニア』。ナムコ久々の大型RPGとして、早くも期待の高まるこのゲームの、続報をついにキャッチ!! 新キャラクター2人をはじめとする最新情報を一気に公開していくぞ。電撃だけの独占情報もあるので見逃すな！

STORY

豊かな自然があふれる、平和な世界インフェリア。この世界では、クレーメルと呼ばれる不思議な力が、あらゆる物理現象を支配していた。このインフェリア上空には、確かに存在するのに、決して手の届かない世界があるという……。

平和なインフェリアの片隅で、ありきたりな日常を過ごす狩人の少年リッド。彼は、幼なじみのファラと一緒に、静かに空を見上げることが好きだった。見つめる先にある、決して届かぬ世界を夢見て過ごした2人は、ふとしたきっかけで冒険に旅立つ。それが、世界を救う戦いに続く果てしない冒険の始まりとも知らずに…。



街にはさまざまな施設が!



▲特徴的な『テイルズ』シリーズのバトルシステムなどを解説してくれる初心者の部屋。初心者も安心。



◀どこか怪しい雰囲気の、謎の占い屋も登場する。果たしてどのようなことを占ってもらえるのか？

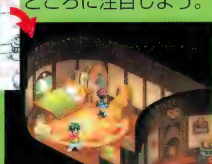
独占キャッチ!!

ファラの自室を拝見!!

ゲームのヒロインとなるファラの自室をキャッチ。設定原画とともに独占公開するぞ。この部屋に限ったことではないが、姿が移る鏡や湯気を上げるやかんなど、細かい部分まで実に丁寧に作られているところに注目しよう。



▲キャラの立ち位置によって変化する鏡への映り込みや、やかんから噴き出す湯気など、細かい部分にも注目しよう。

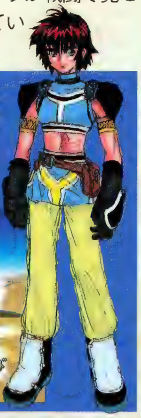
▲▶設定原画と完成画面。原画の細かい指示が忠実に再現されている。

新キャラクター2名登場!! メインキャラクターが出そろった!!

物語のメインとなる４人のキャラクターが判明！ ストーリーはこの４人を中心に展開していくようだ。ゲーム中のパーティ入れ替えはほとんど起こらないらしいが、パーティキャラが少ないぶん、各キャラクターごとの背景や仲間同士の触れ合いなどがしっかりと描かれ、奥深い人間関係が楽しめそうだ。また、フィールド上で発生する仲間同士の会話も、大幅に増加しているらしいので期待してほしい。ここでは、前回紹介したリッドとファラに加え、残りの２人のパーティキャラを初公開。さらに、各キャラが戦闘で見せる攻撃方法を紹介していこう!!

リッド・ハーシェル

のどかな村に住む、狩猟で生計を立てている主人公の少年。お気に入りの場所で、空を眺めて過ごすのが好き。



BATTLE STYLE

●数々の剣技を使いこなす!

リッドは、主人公らしく剣を使った攻撃を得意とし、さまざまな剣技を使いこなす。「鳳 凰天駆」など、『テイルズ』シリーズでおなじみの技も数多く登場するぞ。



NEW FACE

キール・ツァイベル

頭脳明晰な若きブレイン

ダークブルーのロン毛を無造作に束ねた17歳の少年。年齢は若いが、ミンツ大学の光晶霊学部学士という肩書きを持っている。パーティではブレイン役を務め、知識や謎を解説する役割を持っている。



表情集



▲▶ぼーっとした表情などから、とらえどころのない性格がうかがえるキール。顔つきに、まだ少年らしさを残している。

BATTLE STYLE

●攻撃魔法のエキスパート

キールは、見た目の印象通り魔法のエキスパート。戦闘では魔法を使った攻撃を得意とするのだ。しかし攻撃魔法中心で、回復魔法は得意ではないかも!?



▲▶魔法使用時の派手なエフェクトにも注目しよう。

NEW FACE

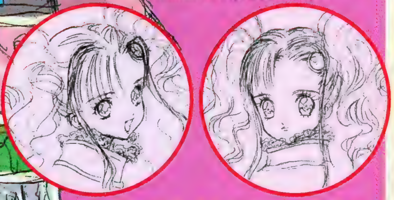
メルディ

ウェーブのかかったパープルの髪が特徴的な16歳の女の子。ペットのクィッキーといつも一緒にいる。



ペットを使って攻撃する魔物使い!?

表情集



▼性格はまだ不明。表情からは、真面目な印象を受けるが!?

クィッキー

▼メルディのペット。種族は不明。ジャンプ力に優れており、人から人へと身軽に跳び移ることができる。

BATTLE STYLE

●ペットのクィッキーで攻撃!?

▼接近戦ではクィッキーをけしかける。普段の攻撃方法は謎？

まだその人柄すら謎となっているメルディだが、戦闘ではどうやらペットのクィッキーを操って攻撃するようだぞ。



ファラ・エルステッド

叔母の家で畑仕事を手伝って暮らすリッドの幼なじみ。今作のヒロインで、外見と裏腹に格闘術の使い手。



BATTLE STYLE

●女性ながら腕力自慢の格闘家

見た目の大人しそうな雰囲気とは裏腹に、ファラの攻撃方法は格闘術。畑仕事のおかげか腕力は男顔負けであり、体を張った攻撃で敵を粉砕していくことになるぞ!!



TOPICS

ミニゲームも登場する!!

前作と同様、今回も多くのミニゲームが登場してプレイヤーを楽しませてくれるぞ。右はそのひとつ、「急流下り」。✚キーでバランスをとりながら、ボタンでオールを漕いでいくゲームなのだ。



◀イカダに乗って、激流を乗り切れ!!

▶大岩に衝突!! バランスを崩すと誰か川に落ちるかも？

SQUARESOFT





今すぐお店でゲットしよう。 初回限定仕様：F.L.W.V. オリジナル・ケース

待望のファイナルファンタジーⅧ オーケストラ・バージョン、いよいよ登場。

FITHOS LUSEC WECOS VINOSEC
ファイナルファンタジーⅧ オーケストラ・バージョン

好評発売中 価格／2,718円（税別） SSCX-10037

植松伸夫完全監修 "Don't be Afraid"を始めとする名場面にながれた名曲全13曲収録。

ファイナルファンタジーⅧ ペーパークラフトブック

好評発売中

本体価格／2,500円（税別）

スクウェア&デジキューブの最強の本と音楽、続々登場。

◎書籍の問い合わせ先は、（株）デジキューブ ブックセンター
03-3444-5765（月～金 10:00～17:00 祝祭日はのぞく）
（ゲームの攻略についてのお問い合わせは、ご遠慮下さい。）
http://www.digicube.co.jp/

DigiCube

DigiCube ホント♥サントラキャンペーン

FFⅧ オーケストラ・バージョンなどを買って、豪華プレゼントをゲットしよう。

〈1999年11月20日(土)～2000年1月31日(月)〉

5ポイント集めてAコース 各5名様

●ソニーサイバーショット DSC-F505K



●IBMアプティバ 20J



●DigiCube あなたの欲しいもの 10万円相当分 ど～んとあげちゃいます!!

Happy Digi Pack

※当選者にご連絡のうえ、10万円相当のご希望の商品を購入し発送します。一部ご希望に添えない場合もございます。

3ポイント集めてBコース 各10名様

●ソニーパーソナル MD/CDシステム ZS-M35



●富士通パーソナルズ MP3プレーヤー FMP300S



●エロティックデザインワークス エロティックTV



これ当たる。

1ポイント集めてCコース 1000名様

●DigiCubeオリジナル快眠グッズ





11月発売予定対象商品

FITHOS LUSEC WECOS VINOSEC ファイナルファンタジーⅧ オーケストラ・バージョン:2ポイント
デュープリズム オリジナル・サウンドトラック:2ポイント　ファイナルファンタジーⅧ ペーパークラフトブック:2ポイント
フロントミッション サード パーフェクトワークス:3ポイント　月刊Play Online 1月号:1ポイント　(以上好評発売中)
クロノ・クロス ポスターブック(11月末発売予定)

応募方法:キャンペーン期間中に発売される対象商品の書籍表紙カバー、サウンドトラック内アンケートはがきについている応募券を商品同梱のアンケートはがきまたは、官製はがきに添付してコース名および希望商品名・住所・氏名・年齢・性別・職業・電話番号を記入の上応募ください。*応募券のついた当社書籍およびサントラが対象商品です。
*期間中、お一人様何口でもご応募いただけます。但し、はがき1枚につき1口の応募とさせていただきます。*商品の色の指定はできません。
発　表:商品の発送をもって当選の発表とします。抽選・商品発送は2月下旬となります。
宛　先:〒150-8681 東京都渋谷郵便局留め「DigiCubeホント♥サントラキャンペーン係」まで
お問い合わせ先:03-3444-5771(月～金 11:00～17:00 祝祭日はのぞく)(ゲーム攻略についてのお問い合わせは、ご遠慮ください。)
*このキャンペーンの当選者は、同時期に実施されている同製品を対象とした他のキャンペーンおよび、このキャンペーンでの複数の賞の重複当選はできませんので、あらかじめご了承ください。



DPSソフト大賞'99

対象ソフト
1999年1月1日から
12月31日までに発売
された(される)ソフト

読者のみなさまの熱い思いを集めに集めて……99年のベストソフトを決定!

DPSソフト大賞ってなに?

純粋にDPS読者からの投票だけで、99年のベストソフト（とキャラクター）を選んでしまおうという大型企画、それがDPSソフト大賞'99だ！ Vol.100で発表した前回'98の投票総数は、実に20,531票!!（ありがとう！）今回もぜひ、がんがん投票して、どんどん豪華賞品をゲットしてほしいぞ。



豪華賞品にはなんとPS2も!

◀今回予定されている賞品には、PS2本体も！ 詳細はVol.131（12月24日発売）で発表するぞ。

候補となるソフト例

バイオハザード3 ラスト エスケープ



▲ライブセレクションやザ・マーシナリーズなど、新たな魅力が満載だったシリーズ第3弾! 100万本を軽々と売り切ったこのタイトルの順位は……？ ちなみに前作は第3位だった。

ワイルドアームズ 2ndイグニッション



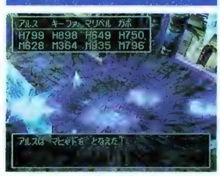
▲今年は秋冬に良作RPGが続いた年だったよね…って、今もまだ続いてるけど。この『WA2』もその1本。まだクリアしていないという人も、当然投票はOK! キミの熱い思いを伝えてくれ。

To Heart



▲DPSソフト大賞には、キャラクター部門も用意されている。そこで興味深いのは、同一タイトルの登場人物たちが、それぞれ何位に入ってくるだろうか、ということ。やっぱりマルチ？

ドラゴンクエストⅦ エデンの戦士たち



▲そして、なんといっても対象期間ギリギリに発売される、すべり込みセーフの超大作！ 99年は2月に『FFⅧ』もあったことだし、この2タイトルの大激突は要チェックだぞ！

応募の詳細は次号!!

くわしくは、次号・Vol.129（12月10日発売号）を待て!!

応募の詳細については、次号・Vol.129（12月10日発売号）を待ってほしいが、基本的にはVol.131（12月24日発売号）の読者アンケートはがきを使って投票してもらい（しめ切りは1月中旬予定）、注目の集計結果はVol.137（2月25日発売号）で発表予定。PS2本体を含む豪華賞品のプレゼントも同時に応募を受けつけ、同じ号で当選者を発表するぞ！ もちろん、PS2本体の発売前なので、当選者の人はバッチリOK、果報は寝て待てなのだ。また、今回も、賞はソフト部門とキャラクター部門の2部門を用意する予定。99年に発売されたソフトで一番好きだったものは何か？ そして99年に発売されたソフトに登場したキャラクターの中で、一番好きだったのは誰（性別、生物としての分類、生物／非生物は不問）か？ 意外な見落としやド忘れもありがちなので、今のうちから、じっくり考えておいてほしい。

前回の結果

さてここで、前回の結果を簡単に振り返っておこう。前回は、98年に発売されたソフト、登場したキャラクターが、選考の対象になっていたのだ。

ソフト部門 ゼノギアス

スクウェア／98年2月11日／RPG／8433ポイント



◀物語、世界観、そして、忘れたくても忘れられないくらいに深く掘り下げられたキャラクター性。システム面の魅力とこれらの相乗効果で読者にアピールした異色のRPGが、なみいる強豪を押さえ1位を獲得した。

キャラクター部門 チョコボ

スクウェア／632ポイント



◀『FF』シリーズのPS移植版まで考えると、実に多くのPSソフトに登場しているチョコボ。そうした総合力が高い認知度につながり、みごと第1位に輝いた。今回も登場タイトルは複数あるので、上位が予想される。

【ソフト部門】

順位	データ	ポイント
1	ゼノギアス／スクウェア／2月11日／RPG	8433
2	スターオーシャン セカンドストーリー／エニックス／7月30日／RPG	7302
3	バイオハザード2／カプコン／1月29日／サバイバルホラー	5583
4	幻想水滸伝Ⅱ／コナミ／12月17日／RPG	4038
5	メタルギア ソリッド／コナミ／9月3日／ACT	4004
6	テイルズ オブ ファンタジア／ナムコ／12月23日／RPG	3939
7	東京魔人學園剣風帖／アスミック・エース・エンタテインメント／6月18日／AVG	3105
8	ダブルキャスト／SCEI／6月25日／AVG	2742
9	R4 −RIDGE RACER TYPE4−／ナムコ／12月3日／RCG	1888
10	パラサイト・イヴ／スクウェア／3月29日／RPG	1722

【キャラクター部門】

順位	データ	ポイント
1	チョコボ／『チョコボの不思議なダンジョン2』	632
2	赤坂美月／『ダブルキャスト』	471
3	エレハイム・ヴァン・ホーテン／『ゼノギアス』	331
4	ソリッド・スネーク／『メタルギア ソリッド』	325
5	バルトロメイ・ファティマ／『ゼノギアス』	282
6	アヤ・ブレア／『パラサイト・イヴ』	251
7	シャア・アズナブル(クワトロ・バジーナ)／『機動戦士ガンダム 逆襲のシャア』	246
8	クロード・C・ケニー／『スターオーシャン セカンドストーリー』	222
9	クラッシュ・バンディクー／『クラッシュ・バンディクー3〜ブッとび!世界一周〜』	214
10	アシュトン・アンカース／『スターオーシャン セカンドストーリー』	200

攻略Station

ゲーム雑誌最強の攻略ページ

How to win



イラスト／伊藤勇太

クロノ・クロス
ときめきメモリアル２
グローランサー
アークザラッドⅢ
リトルプリンセス マール王国の人形姫２
パックマンワールド 20thアニバーサリー
クロノ・トリガー
探偵神宮寺三郎 灯火が消えぬ間に
アランドラ２ 魔進化の謎
純情で可憐 メイマイ騎士団 スペクトラルフォース聖少女外伝

クロノ・クロス

ついに発売となった『クロノ・クロス』。2つの世界の隅々まで、マップ＆チャート攻略で徹底フォローするぞ!

発売中 RPG	▶¥6,800（CD2枚組） ▶スクウェア ▶MC（1ブロック）、AC（DS対応）

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

おすすめキャラは、能力で選べば序盤はアルフ、ラズリー、レナで決まり！　自分の趣味で選ぶと五寸クギが刺さっているラッキーダン！ あの不吉っぽさがたまらん!!（たいめー）　ななな、な、なんかこのゲームって何気に地味!?　などと言うと聞こえが悪いけど、この非常に作り込まれた質実剛健さがイイ感じ！　複雑な戦闘システムも理解できるとなかなかに愉快。決してビジュアルで押すゲームじゃないんですよラズリンスタ〜★（青毛野郎）

システム&マップガイドで『クロス』を完全攻略!!

攻略第１回目の今回は、『クロス』の戦闘や基本システムを徹底解説。さらにP.66からは充実のチャート＆マップ攻略でキミのプレイをバッチリフォローしていくぞ！　まずは、システムガイドでこのゲームで覚えておかなければならないいくつかの基本事項を身につけ、それから本編の攻略を読み進めよう！

SYSTEM GUIDE システムガイド

ここではこのゲームのシステムを、基本編と戦闘編に分けて徹底解剖。まずは、このゲーム特有の用語を覚えて実戦に役立てていこう。

基本編

冒険の基礎知識をピンポイントチェック!

このゲームのシステムは従来のＲＰＧとは多少異なる点が多い。そこで、ここでは基本システムの中でもプレイするうえで最も重要なものをピックアップしてフォロー。さらに、今回判明した、２つの新要素も併せて紹介するのでチェックしよう。

■ショップは3種類あるぞ!

エレメントショップ

攻撃や回復といった各種エレメントの売買を行っている。場所や時期により、エレメントのラインナップは変化する。

鍛冶屋

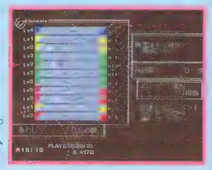
武器、防具の鋳造、分解、下取りを行っている。ただし、鋳造には複数の材料と手数料が必要なので要注意。

交換所

不要になったエレメントを、武器・防具の鋳造に必要な材料と交換できる。詳細は、右記のPOINT!を参照。

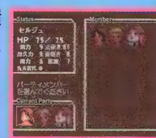
交換所での交換のしかた

材料を交換するためには、各材料に設定されたレベルの分だけエレメントが必要（種類は問わない）。例えば、銅と交換するのに10レベル分のエレメントが必要な場合、レベル２のエレメントが５個あれば交換できるのだ。また、貴重な材料ほど必要なレベルが多くなり、手持ちの不要なエレメントでは足りない場合もある。そんなときは、ショップで不足分のエレメントを買い足そう。


▲威力の低いエレメントからドンドン交換していこう。

■セーブはワールドマップ上か運命の書で可能

セーブは２種類。１つは、宿屋やダンジョンの「運命の書」（緑色の三角形）に重なった状態でセーブする方法。もう１つはワールドマップ上でセーブする方法だ。



■キャラの入れ替えは試作テレシフターでできる

パーティキャラの入れ替えは、本編でキッドからもらえる「試作テレシフター」を使う。セーブ同様、ワールドマップか「運命の書」の上で使えばＯＫ。



■キャラはレベルスター（★）を取ることで大きく成長する

キャラはザコを倒しても少ししか成長しないが、レベルスター（★）を持つ敵を倒すと大きく成長する。ちなみに、★を入手したときにパーティに入っていないキャラも、★を入手したことになっていて、ちゃんと成長している。





▲ザコ戦終了後の画面を見ると、HPが＋３しか上がっていないが…。
◀HPが大幅に上がっているだけでなく、他の能力値も上がっている！

能力値の上がり方は、レベルスターで調整される

パーティに入れたキャラは、ザコ戦で能力値を上げられる。少しでもキャラを成長させておけば、ボス戦が楽になるというメリットはあるが、じつは、そのぶんレベルスターで上がるパラメータが少なくなる。総体的に上がる能力値は、結局変わらないので注意。

まとめ
- ●★を持つ敵を倒せばパラメータが一気に上がる
- ●ザコ戦でも少しずつだが成長する！

■戦闘は100%逃げることができる

このゲームではボス・ザコを問わず、敵から100%逃げることが可能。敵が強かったり、キャラのエレメントの配置を間違えた場合は、無理に戦わず一度逃げてから態勢を立て直す、といった戦略も重要になってくるのだ。





▲キャラの固有技で盗んだアイテムは、逃げると落としてしまう。
◀一度逃げて敵の強さを見極めてから、もう一度戦いを挑むのも手だ。

危なくなったら即、逃げよう！

このゲームでは、エレメントの配置を間違えると、敵に勝てないことがある。危ないと思ったらすぐに逃げて、エレメントの配置をやり直してみよう。一度戦って属性を確認してから逃げ、エレメントの配置を組み替えてから再び戦う、といった戦法が有効だ。

まとめ
- ●勝てないと判断したら一度逃げてから態勢を立て直すこと
- ●敵の属性やエレメントを探って逃げる！

NEW FACTOR　キャラ同士の連携技があるぞ！

前作『クロノ・トリガー』でおなじみの連携技が、『クロス』にも存在することが判明！　今回はその一部を紹介するぞ。連携技は２人の固有技が合体したもの。ここで紹介する以外にも、まだあるはずなので、続報に期待してほしい。





▲セルジュとグレンの連携技である「エックス斬り」が炸裂！
◀リーアと竜の子の「ドラゴンライド」。３人技もある!?

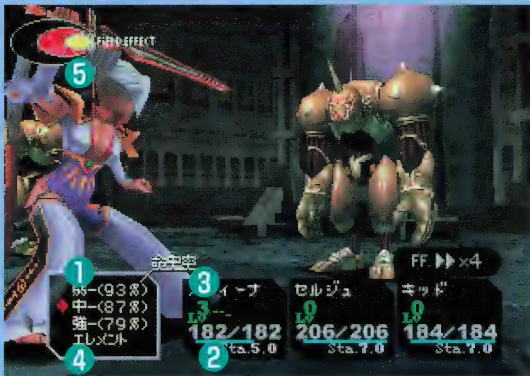
NEW FACTOR　クリア後のお楽しみが２つある！

ゲームを一度クリアすると「強くてNew Game」と「強くてContinue」の２つのモードが遊べる！　前者は、最初から、後者は途中のセーブポイントから、ゲームクリア時のデータを使ってプレイすることができるのだ。



▲２つのモードは、ゲームスピードを最高４倍速まで上げることが可能。

バトル編



クロス・シーケンス・バトルの各要素を徹底解剖！

ここでは、バトルを5つのポイントに分けて解説しつつ、さらに戦闘で役に立つテクニックを併せて紹介していく。上の写真の数字と各項目は対応しているので参照しよう。



① 通常攻撃➡弱・中・強の3種類に分かれている

弱･中･強攻撃にはそれぞれ威力と命中率が設定されている。弱・中・強いずれかの攻撃が1回当たるごとに命中率は上がっていくのだ。ただし、一度でも敵に割り込まれたり、他のキャラを動かすと命中率はリセットされてしまう。

命中率が一番高い"弱"でパワーレベルを上げよう

パワーレベルを上げるときに有効なのが弱攻撃。3種類ある通常攻撃の中で一番命中率が高いので、パワーレベルを上げやすいのだ。戦闘時は常に弱でパワーレベルをためるようにしよう。

まとめ
- ●確実にパワーレベルを上げたいのなら、弱攻撃連打だ！
- ●弱攻撃を当ててから中・強へつなげよう

② スタミナ➡キャラの行動ポイントのようなもの

キャラが行動をするとスタミナを消費するが、そのとき行動していないキャラは回復する（右の表参照）。また、スタミナが1.0未満になったキャラは行動不能になる。攻撃だけでなく防御で守りを固めつつスタミナを回復するのも重要。

行動	自分のスタミナ	他キャラのスタミナ
弱	-1.0	スタミナ回復量×1
中	-2.0	スタミナ回復量×2
強	-3.0	スタミナ回復量×3
防御	+1.0	スタミナ回復量×1
エレメント	-7.0	スタミナ回復量×1

まとめ
- ●各行動のスタミナの消費量を計算しよう
- ●常にパーティ内で誰か1人動けるキャラがいるようにしよう

③ パワーレベル➡パワーレベルはエレメントを発動すると消費してしまう

●通常攻撃がヒットするとパワーレベルが上昇する

パワーレベルは通常攻撃が当たるごとに上昇し、それによりそれぞれのレベルに配置したエレメントが使用可能になる。例えば弱攻撃が1回当たればレベル1のエレメントが、中攻撃が2回当たればレベル4のエレメントが使用可能になる。

行動	上昇するパワーレベル
弱	+1.0
中	+2.0
強	+3.0

●パワーレベルの数値を見て戦略を立てよう

パワーレベルはエレメントを使うことにより、そのレベルの数の分だけ減ってしまう。パワーレベルが6の場合、レベル2を3回使うか、それともレベル6を1回使うか、といった戦略が要求されるぞ。

例：パワーレベルが3の状態のとき… ➡ パワーレベルが2のエレメントを使うと… ➡ 3－2＝1でパワーレベルは1になる

まとめ ●パワーレベルが使いたいエレメントのレベルに上がるまで、通常攻撃を当てよう！

④ エレメント➡技と魔法とアイテムをひとまとめにしたもの

●エレメントには6つの属性が存在する

エレメントには6色の属性が存在し、2色1組で反発関係にある。また、これらはすべてのキャラに、先天属性という形で設定されていて、戦闘に大きな影響を与えている。例えば先天属性が赤の敵に、青のエレメントで攻撃すればより大ダメージを与えることが可能だ。

互いに反発しあう色の組み合わせ	
赤	青
黄	緑
白	黒

●エレメントの配置タイプは3種類ありそれぞれグリッドに配置できる場所が違う

エレメントには使用タイプが3つあり、それぞれ特徴がある。ここでは、そのタイプ別に特徴を解説していく。

①置ける場所に幅がある、最も一般的なタイプ
エレメントの中でも一番標準的なタイプ。これらはパワーレベルに±値があり幅広くグリッドに配置できる。例えば、LV4±3と表示されていたら、LV1からLV7までの間に自由に配置できるのだ。

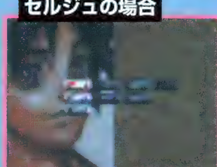
②置ける場所が固定で、1つのグリッドに複数配置できるタイプ
それぞれに設定されたパワーレベルにしか配置できないタイプ。LV2±0と設定されていたら、LV2のパワーレベルにしか配置できない。

③置ける場所が固定で、はずせないもの（キャラ固有エレメント）
このタイプは各キャラが技を覚えたときに、特定のパワーレベルに固定されてしまい動かすことができない。ちなみに一番最初に覚える固有技はLV3のもの。

●キャラによってグリッドの形が異なる

右のセルジュとアルフの例を見てわかるように、キャラによってエレメントの配置グリッドの形が違う。これは、パーティメンバーを選ぶときの判断基準になる（P.74参照）。とにかくエレメントを多用したい人は、グリッドの数が多いキャラを選べばOK。エレメントの数は非常に重要なのだ。

セルジュの場合



アルフの場合



おすすめ配置とカスタマイズの使い分け

エレメントの配置法は、すべて自分で自由に配置するカスタマイズと、CPUにまかせるおすすめの2種類ある。属性を考えなくても勝てるザコと戦闘するときは、おすすめで配置するのがいいだろう。苦手な属性のエレメントを集中的に使わないと勝てないボス戦などは、カスタマイズで1つ1つ配置していこう。

まとめ
- ●パーティメンバーを決めるときは、キャラの持つグリッドの数を重視しよう。
- ●エレメントの配置は戦闘の勝敗を左右するので、なるべくカスタマイズしたほうがいい

⑤ フィールドエフェクト➡戦闘フィールドに存在する属性

●画面左上に発動された3回分のエレメントの属性が表示される

フィールドエフェクトは、エレメントやキャラの能力値に影響を与える。赤のゲージが多ければ赤のエレメントの威力は上がり、先天属性が赤のキャラの能力値も上がる。



ゲージがこう表示されていた場合



●敵の苦手な属性にゲージを染めるのが基本

フィールドエフェクトを利用した戦法で有効なのが、ゲージの色を敵の先天属性に反発する色に染める方法。こうすれば、敵の苦手な属性の攻撃エレメントのダメージが上がるのだ。



◀敵の属性が黄なら、緑一色にゲージを染めていけばいい

低いレベルのエレメントでゲージを染めて高いレベルのエレメントで大ダメージ！

例えば属性が白のボスと戦うなら、戦闘前にボスの苦手な黒のエレメントを各レベルに配置しておく。戦闘が始まったら低いレベルの黒のエレメントをパーティ全員で発動し、とにかくゲージを黒に染める。そのあと、温存しておいた高レベルの黒のエレメントを発動すれば、一気に大ダメージを与えることができる。

まとめ
- ●敵の苦手な属性で、ゲージを染めるように戦おう！　その際は、戦闘前にエレメントをカスタマイズで配置して、できるだけ敵の苦手な属性のエレメントを数多く配置するように!!

MAP GUIDE マップガイド

今回は、スタートからガルドーブまでをマップ付きで徹底攻略！　ボスを含む出現モンスター、アイテムはもちろん、仲間にできるキャラクターまで、役に立つ情報満載でお届けするぞ!!

攻略チャート

攻略チャートは、プレイヤーがするべき主な行動の流れを表している。各行動や分岐の詳細はマップの方（右側）をチェック！

1 迷宮

仕掛けを作動させてから、ワープポイントに行き、天空にある大きな扉の前でイベントを見る

2 アルニ村（HM）

仲間	ポシュル
イベントアイテム	サメの歯のお守り
	ヘケランの骨

桟橋でレナと会話したあと、トカゲ岩へコドモ大トカゲのうろこを取りに行く

3 トカゲ岩（HM）

コドモ大トカゲを3匹倒してうろこを入手後、オトナ大トカゲ（☆）とバトル

4 オパーサの浜(HM)

うろこを3枚手に入れたら、オパーサの浜にいるレナと会話する

5 オパーサの浜(AN)

6 アルニ村（AN）

桟橋に行ってレナと会話。岬にもう1人の自分の墓があるといわれる

7 風鳴きの岬（AN）

岬の先に行って、自分の墓を調べる

カーシュ一味が現れた直後、キッドが登場。彼女とともにカーシュ（☆）とバトル

カーシュとのバトルに勝利したあと、キッドを仲間にするかどうかの選択を迫られる

キッドを仲間にする

8 アルニ村（AN）

仲間	ラッキーダン
イベントアイテム	試作テレシフター

キッドを仲間にしない

8 アルニ村（AN）

仲間	レナ
	（ポシュル）
	ラッキーダン

9 溺れ谷（AN）

イベントアイテム	しゃれこうべ
	青リンドウの花
	大きなたまご

カーシュとのバトルに勝利したあと、キッドを仲間にするかどうかの選択を迫られる

※チャート内のANはアナザー（別世界）、HMはホーム（セルジュのいた世界）を表しています。また、☆はレベルスターを表しています。

迷宮～溺れ谷

謎の迷宮からアルニ村へ。そして、セルジュはオパーサの浜で不思議な声に導かれ、もうひとつのエルニドへと旅立つ…。

1 迷宮

ここはマップも狭く、出現する敵も弱いので、難易度は低い。ちなみにセルジュとキッド以外のキャラはランダムで決定されるぞ。

マシンナリー	属 (黄)	HP 100
セルジュが持っているレベル5のコメットを使えば一撃で倒せる。		
落	－－	－－

ナイトフライヤ	属 (黒)	HP 100
属性が黒なので、セルジュのダッシュ斬りなど、白のエレメントで攻撃しよう。		
落	－－	－－

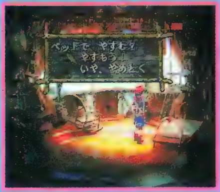


2 アルニ村（HM）

広場でバトルのレクチャーを受けよう

広場に行くと、ラディウスから戦闘システムを教わることができる。基本から教えてくれるので、トカゲ岩に行く前にぜひ教わっておこう。

トカゲ岩に行く前に、ショップでタブレットとファイアボールを買っておこう。また、それぞれの家の中にはいろいろアイテムが置いてある。マップを見ながら全部取っておこう。



◀自宅のベッドで寝るとHPを回復できるぞ。

NEW CHARACTER ポシュル (黄)

酒場の奥にあるベッドを調べて「ヘケランの骨」を取り、それを広場にいるポシュルに渡せば仲間になるぞ。

ショップデータ

エレメント名		値段
ファイアボール	(赤)	50
アクアビーム	(青)	50
ケア	(青)	100
ティア	(緑)	15
デトキシン	(緑)	15
タブレット	(赤)	10



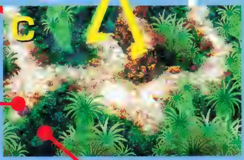


3 トカゲ岩（HM）

ここでは属性が青の敵がほとんどなので、ファイアボールを配置してから戦闘にのぞもう。







コドモ大トカゲの捕まえ方

マップA
穴の近くにある岩で、穴をふさぐ。あとはコドモ大トカゲに近づいて穴に追い込むだけ。

マップB
ここはいたって単純で、ひたすらコドモ大トカゲを追いかけるだけ。追いつくと戦闘になる。

マップC
高台の上から、右の写真のタイミングで飛び降りて捕まえよう。



◀MAPの黄色い線をたどって上ろう！

ビィチボゥイ	属 (青)	HP 32
通常攻撃を連発するだけで楽勝。タブレットを落とすので重宝する。		
落	体液	タブレット

サンドラ	属 (青)	HP 26
トカゲ岩で出現する敵の中で一番HPが低い。通常攻撃で倒せる。		
落	牙	うろこ

コドモ大トカゲ	属 (青)	HP 28
確実に倒したいのなら、ファイアボールを使おう。		
落	骨	はね

ミノランタン	属 (赤)	HP 40
ANのトカゲ岩で出現する。ファイアボールで攻撃される前に倒すように。		
落	うろこ	骨

BOSS オトナ大トカゲ	属 (青)	HP 160
このボスが使ってくる攻撃の中でもアクアビームは特に攻撃力が高い。これをくらったら、すぐに回復しよう。攻撃はファイアボールが有効だ		
落	牙	タブレット

※NEW CHARACTER、モンスターデータ、ショップデータの右にある色は、それぞれの属性です。

6 アルニ村（AN）

アルニ村はHMとANで、マップのつながりは同じだが、入手できるアイテムが違うので要注意。また、HMでは自宅のベッドで休むのがタダだったが、ANで休むとトカゲに100G払わなければならないので覚えておこう。

入手できるアイテムも変化

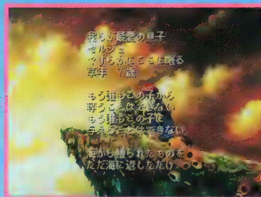


◀HMとは場所が少し違うので、くまなく探してみよう。



7 風鳴きの岬（AN）

地面から噴き出しているガスにふれると、わずかだがダメージを受ける。ボス戦が控えているので、当たらないように進みながら宝箱を取っていこう。また、ディスチャージはカーシュに有効なので、取ったらすぐに配置しておこう。



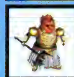
◀このイベントの後にカーシュたちと戦闘になる。







ソルトン 属 ○ HP 52
HPが低いので、カーシュ戦が始まったら、まずこいつから通常攻撃で倒そう。
落 ボーンベスト / 銅



シュガール 属 ○ HP 60
ソルトン同様、パーティ全員で通常攻撃を集中すれば簡単に倒せる。
落 ボーンメット / 銅

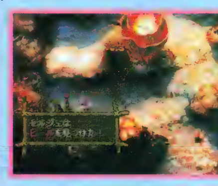


BOSS カーシュ 属 ● HP 115
戦闘が長引くと、威力が高い「ドラゴンライド」を使ってくる。ディスチャージと、キッドのファイアボールで一気にダメージを与え、早めに倒そう。
落 ボーンアクス / パワーてぶくろ

●このほかの敵：ビィチボウイ・サンドラ

HMの風鳴きの岬にも行ってみよう！

実は、風鳴きの岬もアルニ村と同様、HMとANで、宝箱の中身や場所が異なる。また、HMで入手可能なアイテムの中には、序盤では貴重なエレメントもある。マップを参考にしながら、必ず入手しておこう。HMで訪れるタイミングだが、この時点では、1度ANに行ってしまうと、しばらくの間はHMに戻ってこれない。そのため、チャート③か、④の前に行くのがベストだ。また、本編とは直接関係ないが、ちょっとしたイベントも用意されているぞ。



◀ヒールは貴重な回復エレメントなので、必ず入手しておこう。



▶HMの岬の先に行くと、ANとは違うイベントが発生するぞ。

8 アルニ村（AN）

カーシュ戦終了後、キッドを仲間にするかどうかの選択を迫られる。メンバーチェンジが可能になる試作テレシフターを早い段階で入手したい人は、キッドを仲間にしよう。ちなみに、ここで入手できなくてもチャート⑩で入手できる。また、まだポシュルを仲間にしていない場合、レナを仲間にすると一緒に仲間になるぞ。



NEW CHARACTER **ラッキーダン** ●
漁師の家の地下にいる男に、「サメの歯のお守り」を渡したあと立ち去ろうとすると仲間に。

「試作テレシフター」の使い方

「試作テレシフター」の使い方は、まずワールドマップ時に□ボタンを押し、イベントアイテム画面を表示させよう。そして「試作テレシフター」を選択する。あとは交代するメンバーを決定すればいい。



分岐チェック

キッドを仲間にする・しないで展開が変化する

●キッドを仲間にする場合
仲間にすると「試作テレシフター」をくれる。その後、一緒にテルミナに行く。



NEW CHARACTER **キッド** ●
風鳴きの岬での誘いに応じれば仲間になる。

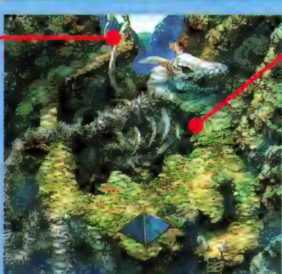
●キッドを仲間にしない場合
キッドの誘いを3度断るとレナが仲間に。この場合「試作テレシフター」はもらえず。

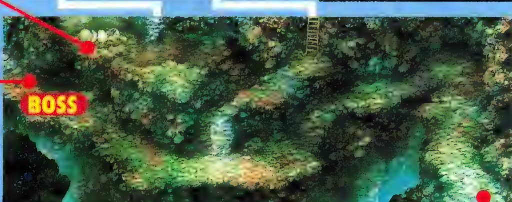


NEW CHARACTER **レナ** ○
キッドを仲間にしないと自動的にアルニ村で仲間になる。

9 溺れ谷（AN）

ここは3つのイベントアイテムを取ってボスと戦うだけのマップ。敵もニワトリス（戦わなくてもOK）以外は弱いのでイベントアイテムを入手したら、さっさとボスを倒して、テルミナへ向かおう。





3つのイベントアイテムは必ず取ろう

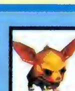
3つのイベントアイテムは、あとで何らかのイベントに関係するものばかり。なかには、下のコラムで紹介しているように、キャラを仲間にするときに必要なものもある。マップを見ながらすべて取っておくようにしよう。

スカールの体のパーツを集めよう

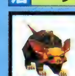
右の表は、今回の攻略範囲で入手可能なスカールのパーツリスト。これで全部ではないが、すべて集めると仲間になるかも…？



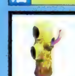
入手場所	アイテム名
溺れ谷	しゃれこうべ
影切りの森	いかった肩甲骨
ガルドーブ	しっかりとした骨盤
ヒドラ沼	まっすぐな背骨



ピグベイベー 属 ● HP 30
たまにピグママンと一緒に出現する。戦闘中に仲間割れを起こす不思議なやつ。
落 ファイアボール / 毛



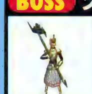
ピグママン 属 ● HP 70
通常攻撃で倒せる。全体攻撃のボマーが戦利品で手に入るのがうれしい。
落 ボマー / 皮



カウド 属 ● HP 40
攻撃力の高い「豆鉄砲」をくらわないうちに、黄のエレメントで倒そう。
落 エアーソーサー / 種子



ニワトリス 属 ○ HP 220
「連続突き」の攻撃力がとにかく高い。エレメントの集中砲火で速攻をかけよう。
落 骨 / はね



BOSS ソルトン2 属 ○ HP 80
風鳴きの岬のときと大して強さは変わらない。キッドを仲間にしているなら、彼女のファイアボールとセルジュのダッシュ斬りでダメージを与えよう。
落 銅 / ディスチャージ



BOSS シュガール2 属 ○ HP 90
「ハイマッスル」で攻撃力を上げたあとの「シュガタックル」が強烈なので、回復系のエレメントは必携。エレメントと通常攻撃で短期決戦を挑もう。
落 アップリフト / 銅

クロノ・クロス

攻略チャート

10 テルミナ（AN）

テルミナに入ってすぐの所で、花屋とグレンの会話イベントを見る

キッドが仲間になっていない場合イベント発生

広場にある蛇骨像をみがいている老人のイベント終了後、その老人に話しかける

キッドを仲間にするかどうかの選択を迫られる

すでにキッドを仲間にしている場合は、そのまま蛇骨館への侵入ルートの選択をする

2回断るとキッドが去っていく

イベントアイテム：試作テレシフター

ピエール、スラッシュ、アルフのいずれかを仲間にして、それぞれのルートで蛇骨館へ侵入する

鍛冶屋の横にいる子どもから「勇者のバッジ」をもらい、それをピエールに渡す
仲間：ピエール
→ 11 蛇骨館正門へ

港の船に行き、スタッフ部屋の右上にいる男に話しかけたあと、ミキの頼みを聞く
仲間：スラッシュ
→ 12 影切りの森へ
イベントアイテム：いかった肩甲骨

酒場の奥にいるアルフに話しかけて、仲間にしたあとコルチャに話しかける
仲間：アルフ
→ 13 蛇骨館・裏断崖絶壁へ

上の3つのルートのいずれかをクリアすると、蛇骨館の敷地内へ侵入できる

エレメントを補充しよう！

アルニ村のショップに比べて、テルミナのショップはエレメントのラインナップが充実している。1度蛇骨館に侵入すると、しばらくの間ショップがないので、侵入前に攻撃・回復系の両方のエレメントを補充しておこう。特に消費型のタブレットは、戦闘終了後の回復に重宝する上に、値段が安いので、お金が許す限り買いだめしておくこと。

●チャート㉒以降、ショップのラインナップが変わるぞ！

チャート㉒のイベント終了後、テルミナのショップのラインナップが変わる。全体回復であるヒールウィンドなど、強力なエレメントが追加されているので、要チェックだ。

エレメント名	値段
アクアビーム（青）	50
アイスランス（青）	80
アクアボール（青）	100
ファイアボール（赤）	50
ボマー（赤）	80
バーニング（赤）	100
リーフ（緑）	50
エアーソーサー（緑）	80
ニードル（緑）	100
アップリフト（黄）	50
ディスチャージ（黄）	80

エレメント名	値段
アップヘイバル（黄）	100
ケア（青）	100
ケアラ（青）	220
ヒール（緑）	100
ヒールウィンド（緑）	300
オーラ（赤）	15
デトキシン（緑）	15
ディスパース（黄）	15
ティア（青）	15
タブレット（赤）	10
カプセル（黄）	25

テルミナ～蛇骨館侵入ルート

蛇骨館への侵入を試みるセルジュたちだが…。

10 テルミナ（AN）

テルミナでの重要ポイントは蛇骨館への侵入イベントだ。これは3つのルートに分かれていて、どのルートも手強い敵が多数登場する。侵入ルートを選択する前に、ショップや鍛冶屋に行って装備を整えておこう。

ショップデータ

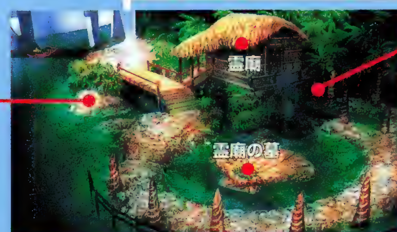
エレメント名	値段
アクアビーム（青）	50
アイスランス（青）	80
ファイアボール（赤）	50
ボマー（赤）	80
リーフ（緑）	50
エアーソーサー（緑）	80
アップリフト（黄）	50

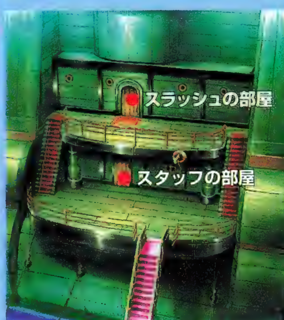
エレメント名	値段
ディスチャージ（黄）	80
ケア（青）	100
ヒール（緑）	100
オーラ（赤）	15
デトキシン（緑）	15
ディスパース（黄）	15
ティア（青）	15
タブレット（赤）	10













仲間になりそうなキャラが多数登場！

テルミナでは特定の場所に行くと、今後仲間になる可能性のあるキャラのイベントが数回発生する。例えばグレンは、溺れ谷で入手した青リンドウの花を持って霊廟の墓で会うと、イベントが発生するのだ。これらのイベントは仲間にするために必要な場合が多いで、まめにキャラがいる場所に行ってみよう。



NEW CHARACTER ジルベルト

蛇骨館クリア後に、霊廟の小屋に行くとジルベルトがいるので、そこで話しかければ仲間にすることができる。

分岐チェック

3つのルートで仲間になるキャラも変化する

3つの侵入ルートは、それぞれ仲間になるキャラが違う。どれか1つのルートを決定すると、それ以外の2つのルートのキャラは最後まで仲間にできないので、ルートを決める前に必ずセーブしておこう。

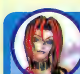
■蛇骨館・正門コース



NEW CHARACTER ピエール

鍛冶屋の横の庭にいる子どもに話しかけ、「勇者のバッジ」を入手し、それをピエールに渡すと仲間になる。

■影切りの森コース



NEW CHARACTER スラッシュ

影切りの森で、スラッシュの後を追って滝の裏にある洞窟に行くと、自動的に仲間になる。

■蛇骨館・裏断崖絶壁コース

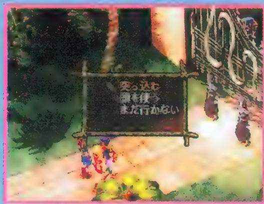


NEW CHARACTER アルフ

酒場の左奥にいるアルフに話しかけて、仲間になろうという誘いに応じると仲間になる。

11 蛇骨館・正門(AN)

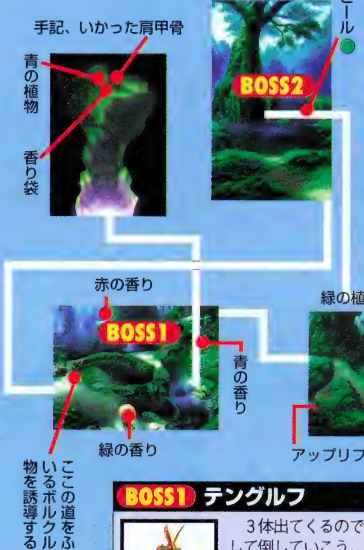
正門ルートは門番との会話で選択肢が発生。「突っ込む」を選ぶと戦闘は2回、「頭を使う」を選ぶと3回になる。戦闘を極力回避したい人は前者を選ぼう。



◀「まだ行かない」を選ぶとワールドマップに戻るぞ。

12 影切りの森(AN)

滝の中でスラッシュが仲間になったあと、必ず近くに落ちている手記を読んで、「いかった肩甲骨」を入手していおこう。樹木の中の洞窟では、岩を使って穴をふさいでから先へ進まないと、敵を何度も戦うことになる。



邪魔なボルクルスはこう動かせ！

「香り袋」を入手し、赤、緑、青のどれかの香りをつける。次に各色に対応した植物をボルクルスの近くに誘導しよう。緑と青を食べさせると戦闘に。赤は戦闘せずにフレーム「メメントの森」入手。






BOSS1 テングルフ 属 ○ HP 100
3体出てくるので、1体ずつ攻撃を集中して倒していこう。属性が黄なので、戦闘前に緑のエレメントを、魔力の高いセルジュに配置しておくこと。あとは回復を怠らなければ勝てるぞ。
落 アップリフト／はね


BOSS2 ゾア 属 ○ HP 200
フィールドエフェクトの黄ゲージが多いときに「ドラゴンライド」をくらうと大ダメージは確実。緑のエレメントを使って黄に染まらないようにしながら戦おう。先にソルトンとシュガールを倒すのがベスト。
落 ボーンメイル／ブロンズクラブ

13 断崖絶壁(AN)

このマップは道のつながりが少し複雑なので、マップを見ながら宝箱を取りつつ上に向かおう。また、岩にぶつかると10のダメージを受ける。タブレットを多めに持っていくこと。

水に流されて宝箱をゲット！

断崖絶壁の道のところどころで、水が噴き出している場所があり、これに当たると、下に落とされてしまう。しかし、宝箱の中にはこれを利用しないと取れないものがあるのだ。レーザーやシューティングといった、白のエレメントは序盤では手に入りにくい貴重なもの。さらにこれらはこのマップのボスである、スカルフ戦で非常に役に立つので必ず取っておこう。ちなみに、スタート地点のボートに近づいて◎ボタンを押せば、テルミナに帰ることができる。回復エレメントが少なくなったら無理せず戻ろう。





・黄色の線は最短ルートです


ソルトン3 属 ○ HP 150
属性が黄色なので、戦闘前に緑属性の攻撃エレメントを必ず装備しておこう。
落 銅／ーー


BOSS アカシアチーフ 属 ○ HP 84
戦闘前に緑属性で威力の高いエアーソーサーを、高いパワーレベルに配置しよう。戦闘が始まったら、弱攻撃を当てて確実にパワーレベルを上げ、エアーソーサーを発動すれば一気に大ダメージを狙えるぞ。
落 銅／シューティング


バルブゥ 属 ○ HP 50
緑エレメント「リーフ」を使ってくるので、早めに倒したいところだ。
落 種子／ニードル


BOSS アカシア兵 属 ○ HP 70
このマップで出現する敵の中では攻撃力は高い方だが、それ以外に怖い点はない。戦う前に緑の攻撃系、もしくは回復系のエレメントを配置し、あとは防御と通常攻撃を混ぜながら戦っていけば楽勝だ。
落 タブレット／レーザー

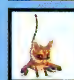

シュガール3 属 ○ HP 180
攻撃力を上げる「ハイマッスル」を発動したあとの攻撃を受けないように速攻をかけよう。
落 ディスパース／マジックリング


BOSS ルートヴィッヒ 属 ○ HP 260
HPが高いので長期戦は必至。戦闘前に必ず回復系のエレメントを配置すること。最初に、緑属性のエレメントでダメージを稼いだら、あとは回復をしながら、通常攻撃で地道にダメージを与えていくしかない。
落 銀のイヤリング／ーー


ニワトリス2 属 ○ HP 168
溺れ谷で出現するものよりも攻撃力が低い。ラッキーダンの呪舞が有効だ。
落 はね／骨


ビビン 属 ○ HP 54
フィールドエフェクトの青ゲージが多いときに青の固有技「水鉄砲」をくらわないように。
落 うろこ／アクアビーム


ネバルー 属 ○ HP 50
攻撃力・防御力ともに低いので、通常攻撃だけで簡単に勝てるぞ。
落 体液／しっぷのぼうし


モベチャン 属 ○ HP 56
性格がおとなしいのかほとんど攻撃してこない。攻撃も痛くないのでまったくのザコ。
落 タブレット／目玉


ボルクルス 属 ○ HP 200
攻撃・回復系の両方のエレメントを使ってくる。黄のエレメントで大ダメージを与えよう。
落 種子／ニードル


ライフレス 属 ● HP 200
属性が黒なので、セルジュのダッシュ斬りがよく効く。攻撃力が高いので要注意。
落 皮／ヘビィブロー

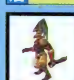

ソルトン2 属 ○ HP 80
防御系のエレメントを使ってくる。HPが低いので、シュガールよりも先に倒してしまおう。
落 銅／ディスチャージ


シュガール2 属 ○ HP 90
防御力が低いので、パーティ全員でひたすら通常攻撃をすれば楽勝だ。
落 アップリフト／銅


デビット 属 ○ HP 47
通常攻撃で簡単に倒せる。毒消しのぼうしは使えるので、ぜひ取っておきたい。
落 ボマー／毒消しのぼうし


ネストール 属 ○ HP 43
戦闘が長引くと「毒散布」を使ってくる。そうなる前にエレメントで倒してしまおう。
落 目玉／デトキシン


ウィンガル 属 ○ HP 145
赤のエレメントの集中砲火を浴びせて、一気にダメージを与えよう。
落 はね／フリーズ


ウィンゲル 属 ○ HP 145
「炎の剣」を使ってくる前に、青のエレメントと通常攻撃で早めに倒してしまおう。
落 はね／バーニング


BOSS スカルフ 属 ● HP 245
ウィンガルとウィンゲルが、補助系の魔法でスカルフの攻撃力と防御力を上げてくる。まず先にこの2体を倒し、その後でレーザーやダッシュ斬りなどの、白のエレメントでスカルフにダメージを与えよう。
落 ヘビィブロー／パワーてぶくろ

攻略チャート

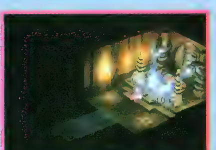
14 蛇骨館(AN) 仲間：改良種フィオ／ルチアナ

- 裏庭にある竜小屋へ行き、じいさんに話しかけてミニゲーム（10回でOK）をクリアしたら、奥の棚から「蛇骨館のカギ」を入手する
- 館の入口で門番とバトル
- 館の中に入り、正面扉左にある像を調べて、適当につまみを回し、落とし穴に落ちる。するとそこに兵士がいてオリから出るとバトル発生
- 食堂に行き、グレンに話しかける
- 兵士の宿舎に行き、グレンに話しかけたあとに壁を調べてつまみの仕掛けの解き方をチェックする
- 宝物庫の前にいる兵士に2回話しかけて部屋の中へ入り、壁にかかっている「銀のペンダント」を取る（選択肢はどれを選んでもOK）
- ルチアナの研究室で改良バルブゥとバトル（☆）
- 入口まで戻り、つまみの仕掛けを解く
- 図書館でマルチェラとバトル（☆）
- 広間に戻るとツクヨミがいて会話する
- 柱の裏にあるスイッチを押して仕掛けを作動させ、続けて兵士とバトル
- エレベーターのイスを調べてスイッチを押す
- 正面の部屋に入り、机を調べると、蛇骨大佐とヤマネコが登場
- ヤマネコとバトルに（☆）。屋上でのイベントのあとガルドーブへ

P.72へ

隠し部屋に宝箱があるが…

ルチアナの研究室の隣にある武器庫には、隠し部屋が存在する。隠し部屋に入るには、まず壁にかかっている「飾り物の盾」を入手しよう。そして、武器庫に並んだ5つの鎧のうち、1つだけ盾がないものがあるので、それに盾をはめるのだ。するとモンスターと戦闘になるぞ。戦闘後、部屋の中央付近にある蛇の像を押して、盾が掛けてあった壁を挟んでもう1つの像と対になるようにして並べよう。これで隠し部屋（※1）への扉が開く。



▲宝箱を取ろうとしても、この時点ではダメージを受けるだけ。

蛇骨館

アカシア龍騎士団がなぜ自分（セルジュ）を狙うのか？　その謎を追って、セルジュたちは蛇骨館に潜入し、蛇骨大佐の部屋を目指す。

14 蛇骨館（AN）

途中、戦う機会の多いアカシア兵は黄属性なので、緑のエレメントを多めに装着して挑もう。回復アイテムが不足している場合もアカシア兵から入手できるぞ。また、館内では廊下の中央を歩いていると天井から敵が降ってくる。戦いを避けたい人は廊下の端を歩くようにしよう。

1 カギを手に入れて館の中へ

館の入口にはカギがかかっているので、番兵を倒しただけでは中に入れない。まず裏庭へ行き、竜小屋でエサを与えるミニゲームをクリアしよう。これで中に入るための「蛇骨館のカギ」を入手できる。与える回数は何回でもOK。

ミニゲームのごほうび	
10回	ニーバッド
20回	ブロンズメット
30回	ブロンズメイル
40回	リカバー
100回	？？？



▶ここでは必ず「リカバー」を入手しておきたい！

2 ワナの解法を調べよう

館に入ったら、正面の扉近くにある像を調べ、適当につまみを回してわざと落とし穴に落ちてしまおう。すると落ちた先で兵士と戦闘になるぞ。兵士を倒したら左の通路を進み、食堂にいるグレンに話しかけよう。このあと、食堂の隣にある兵士の宿舎に行くと、グレンが壁にワナの解法を書いておいてくれるので、それをチェック！　これでホールのワナをクリアできる。解法はプレイするたびに変わるので注意。



▶左右の道は行き止まりなので無視していい。さっさと穴に落ちよう。



◀食堂でグレンに話しかけたら兵士の宿舎へ。食堂には宝箱もあるので必ず入手。



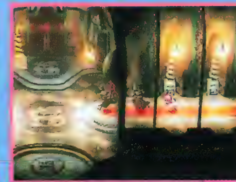
▶宿舎にある「リバイブ」は戦闘不能を回復できる貴重なエレメント。必ず入手しておこう。

3 ホールに戻るには？

解法をチェックしたら、宝物庫からルチアナの研究室を通ってホールへ戻ろう。宝物庫の壁にかかっている「銀のペンダント」を取ると、仕掛けが作動してルチアナの研究室へ入れるぞ。研究室にはツマルがいる。



▲ここでの選択肢は選ばず待っていればOK。選ぶと戦闘になるぞ。



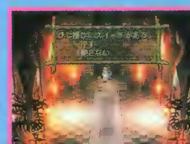
▲研究所を出て、右の階段を上がるとホール横の通路に出るのだ。

4 エレベーターのスイッチを探そう！

蛇骨大佐の部屋へ行くには、広間にあるエレベーターを動かす必要がある。エレベーターのスイッチがある場所は、図書館にいる老人が教えてくれるぞ。しかし、その前に蛇骨四天王の1人、マルチェラと戦うことになる。



◀この柱を、裏側から調べるのだ。



◀降りてきたら台座を調べて上へ行こう。

分岐チェック

キッドを仲間にしていないと

キッドが仲間になっていない場合、彼女は別行動をとることになり、途中のイベントが多少変化するぞ。その場合、キッドがあらかじめ兵士を倒しておいてくれるのだ。





◀▲落とし穴に落ちたあとは、キッドが助けにくるまでひたすら騒ぐべし。

絶対確実お宝GET!!

蛇骨館にある宝箱のなかには、開けようとすると2匹の宝箱型モンスターが出現するものがある。アイテムを持っているほうを攻撃すればアイテムを入手できるが、間違えると戦闘になってしまう。でもじつはこれ、間違えても一度逃げればやり直せるのだ。どちらからアイテムをもらえるかは毎回ランダムで決まるが、正解するまで挑戦しよう！



◀間違ったら一度逃げて再チャレンジだ！

再び蛇骨館へ戻ると？

ガルドーブでのイベント（P.72参照）後、もう一度蛇骨館を訪れてみよう。取れる宝箱が増えていて、新たな仲間を加えることもできるのだ。蛇骨大佐の隠し部屋などにも入れるので、くまなく探索してみよう。



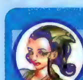
◀蛇骨大佐の隠し部屋にも入れる。

NEW CHARACTER 改良種フィオ



蛇骨館屋上の池に行き、AWのヒドラ沼で手に入る「生命の輝き」を使う。

NEW CHARACTER ルチアナ



一度蛇骨館の屋上で話したあと、ルチアナの研究室で彼女に話しかける。

フィオ、ルチアナを仲間にする手順（※2）

①ガルドーブの酒場にいるドワッフから「緑の音色の鈴」をもらう ▶ ②蛇骨館の屋上でルチアナから「生命の輝き」の話を聞く ▶ ③研究所でルチアナを仲間にする ▶ ④ヒドラ沼（AN）へ行き、調査隊の隊長から「調査隊の装備」をもらう ▶ ⑤沼の奥にいるホブルムを倒し、宝箱から「生命の輝き」を入手 ▶ ⑥蛇骨館の屋上に戻り、屋上の池の前で「生命の輝き」を使うと改良種フィオが仲間に

※1、この部屋に関するヒントは、蛇骨大佐の隠し部屋の中にある　※2、上のチャートは話の流れを重視した場合。効率よく仲間にしたい場合は、①→④→⑤→②→⑥→③の順番がベスト。





蛇骨館MAP

※スはスイッチ、ワはワナで、ワナの場所と落ちた先を表記

BOSS1 改良バルブゥ　属● HP 160



改良されて攻撃力が高くなっているので、なめてかかると苦戦するぞ。１人は回復役に回して、タブレットでこまめに回復するようにしよう。あとは１匹ずつ倒していけばいい。

落：エアーソーサー／イーグルアイ

BOSS2 マルチェラ　属● HP 525



アカシア龍騎士団の四天王だけにかなりの強敵。攻撃力は当然高く、「ラインピアス」は強烈。また瀕死になるとフリーズを２連発で放ってくるので、残りのＨＰに気をつけよう。

落：フリーズ／はがね

BOSS3 ヤマネコ　属● HP 820



アンチホワイトで白属性のエレメントを使用不能にされてしまう。しかしセルジュの通常攻撃が非常によく効くので、それをメインに攻めよう。決して手強い相手ではないぞ。

落：下級魔剣士の証／グラビトン

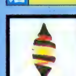
アカシア兵　属○ HP 70



決して手強い相手ではないが、ときどき使う「烈風剣」には注意しよう。

落：タブレット／レーザー

カガリ　属● HP 45



廊下の中央を歩いていると天井から落ちてくる。全体攻撃の「赤い雨」には注意。

落：タブレット／オーラ

オブザドゥ　属○ HP 330



扉の目玉が閉じているときなら回避可能。ランダムでモンスターを召喚する強敵。

落：カプセル／目玉

マジックポット　属○ HP 350



蛇骨館の宝物庫にある赤い壷を調べると戦うことになる。「ライトニング」に注意。

落：ディスパース／銅

ボクスキッズ　属○ HP 70



シューティングはガルドーブへ行くまで買えないので、コイツから入手しよう。

落：アイスランス／シューティング

ボクスリブス　属○ HP 80



ボクスキッズとともに出現。これといった特徴のない敵だ。

落：エアーソーサー／ディスチャージ

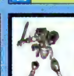
サージェント　属● HP 100



武器庫の鎧に「飾り物の盾」をつけると出現。高い防御力を誇る。

落：カプセル／ヒール

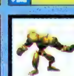
ジェネラル　属● HP 160



全体攻撃の「呪いのシャワー」や「グラビトン」を使う。先に倒してしまおう。

落：ヒール／ブロンズメイル

ネオス　属○ HP 300



攻撃力が非常に高い強敵だが、落とすアイテムが魅力的なので積極的に戦おう。

落：銅／ライトニング

●そのほかのモンスター：デビット（→P.69）・アカシアチーフ（→P.69）

ガルドーブ～ヒドラ沼

蛇骨館から脱出したセルジュたちはガルドーブへ。ここでの行動で物語が大きく分岐する！

攻略チャート

15 ガルドーブ(AN)
イベントアイテム：星色のお守り袋／緑の音色の鈴／しっかりとした骨盤

ガルドーブの住居塔で目覚める
▼
部屋から出て会話するとキッドが倒れる
▼
診療所の会話後、寝ているキッドに話しかけると「星色のお守り袋」を入手
▼
キッドを助けるかの選択肢が発生

～キッドを助ける場合～

巫女の塔へ行き、巫女ディレアと話す
▼
波止場でコルチャに話しかけ、テルミナへ
▼
16 テルミナ(AN) 仲間：コルチャ／ジルベルト
▼
到着するとコルチャが仲間になる
▼
ワールドマップへ出てオパーサの浜へ
▼
17 オパーサの浜(AN)
▼
緑の光が出ている場所のそばで「星色のお守り袋」を使って次元転移し、HWへ
▼
18 ヒドラ沼(HM) 仲間：ラズリー　イベントアイテム：ピパ族の虫笛
▼
ヒドラ沼の入口にいる人に話しかける
▼
妖精の幻が出現するイベント発生
▼
ドワッフの集団とバトル(☆)
▼
逃げたドワッフを追って先に進むとヒドラが登場し、バトルに(☆)
▼
ヒドラの死体を調べ「ヒドラの体液」を入手
▼
19 オパーサの浜(HM)
▼
「星色のお守り袋」を使ってAWへ
▼
20 テルミナ(AN)
▼
港へ行き、コルチャの船でガルドーブへ
▼
21 ガルドーブ(AN)
▼
診療所でドクに「ヒドラの体液」を渡す
▼
イベント後、メルがキッドのタブレットを盗むイベント。メルを追いかけるか選択肢発生

メルを追いかける
巫女の塔の前の男と会話
▼
住居塔でメルを捕まえる
▼
波止場にいるコルチャに話しかけ、テルミナへ。

メルを追いかけない
波止場にいるコルチャに話しかけ、テルミナへ。

22 テルミナ(AN) 仲間：コルチャ
▼
街の入口で花屋とグレンのやり取りを見る
▼
港に戻りコルチャに話しかけボートを借りる

～キッドを助けない場合～

住居塔に行き、コルチャに話しかける
▼
巫女の塔に行き、巫女ディレアと話す
▼
波止場でママチャに話しかけ、テルミナへ
▼
22 テルミナ(AN) 仲間：グレン／ママチャ／ジルベルト
▼
街の入口で花屋とグレンのやり取りを見る
▼
港に戻り、ママチャに話しかけてボートを借りると、グレンとママチャが仲間になる

15 ガルドーブ

キッドはガルドーブに入ると仲間から外れてしまう。蛇骨館のイベント後にセーブする機会があるので、そのときにキッドの持つエレメントとアクセサリーをはずしておこう。

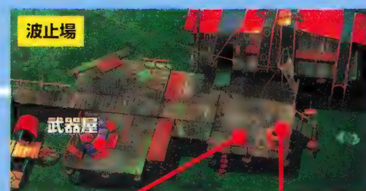


お金を払うと波止場まで運んでくれる



“キッドを助けない”場合ここでママチャからフレーム“南国日和”をもらえる





エレメント交換屋：何かしらエレメント交換すれば「しっかりとした骨盤」を入手可能

ワールドマップへ

ショップデータ

エレメント名		値段
タブレット	●	10
ティア	●	15
オーラ	●	15
デトキシン	●	15
ディスパース	●	15
リーフ	●	50
エアーソーサー	●	80
アップリフト	●	50
ディスチャージ	●	80
レーザー	○	60
シューティング	○	100
ヘビィブロー	●	60
ゲットソウル	●	100

巫女の塔で話を聞こう
巫女の塔の2人の話は、『クロス』の世界を知るうえで、とても重要。この先の指針となる情報を聞ける。

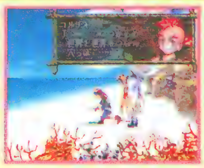

▲横に立っているスティーナの話は特に要チェックだ。

分岐チェック
キッドを助ける？助けない？

キッドを助けるか助けないかで、ストーリーの展開に大きな違いがでるぞ。ここでの選択は、入る仲間の違いだけではなく、ストーリーそのものに影響するので、慎重に選びたい。

キッドを助ける場合

ヒドラの体液を探せ
ANではもはや入手できない「ヒドラの体液」を求めて、セルジュたちはHMのヒドラ沼へ向かう。


◀ここで「星色のお守り袋」を使えばHMに。

NEW CHARACTER コルチャ

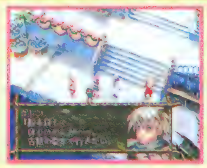
「キッドを助ける」を選択すると仲間に。「ヒドラの体液」入手後に一度パーティから外れるが、すぐ仲間に復帰するぞ。

NEW CHARACTER ラズリー

HMのヒドラ沼でオクトガルを倒せば仲間に。ヒドラを先に倒してしまうと仲間にならないので注意。

キッドを助けない場合

テルミナへとんぼ返り
すぐにテルミナに戻ることになり、HMに戻ることはできない。ヒドラ関連のイベントは消滅する。


◀強制的にグレンが仲間になるぞ。

NEW CHARACTER グレン

「キッドを助けない」ルートを選択し、テルミナの花屋の前のイベントを見たあとに港に戻ると、強制的に仲間になる。

NEW CHARACTER ママチャ

「キッドを助けない」ルートを選択後、テルミナでグレンを仲間にしたあとに、仲間にするか選択できる。

さらに分岐チェック
メルを追いかける？追いかけない？

キッド復帰後、今度はキッドのエレメントを盗んだメルを追いかけるかの選択をすることになるぞ。

●追いかけると？

◀後でメルを仲間にできる可能性が生まれる。

●追いかけないと？

◀コルチャに会いに行けばエレメントは戻る。

酒場で「緑の音色の鈴」を入手！

「緑の音色の鈴」はキッドを助けるかどうかの選択後（どちらのルートも入手可能）、酒場にいるドワッフからもらえる。ただし、最初はドクのイベントがあり酒場には入れないので、一度巫女の塔に行ってから再び酒場に行こう。これがないとANヒドラ沼の最深部には行けないぞ。



◀▲通常、一方通行のツタも、鈴を使えば低いほうから登れるのだ。

18 ヒドラ沼

ヒドラ沼には毒のステータス異常を引き起こす敵が多い。これには「毒消しのぼうし」が有効だ。回復系エレメントも多めに用意しておきたい。

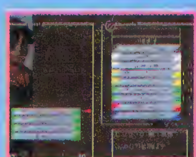


1 エレメントの使い分けが超重要!

HMのヒドラ沼にいるボスは強敵ぞろい。しかも属性が見事にバラバラなので、相手に応じて有効なエレメントをしっかり使い分けないと苦戦は確実。とくに緑属性と黄属性の攻撃エレメントはたくさん用意しておこう。



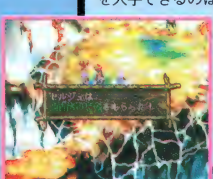
▲黄属性のピパピパ戦のあとに戦うマルロザリーは逆属性の緑。戦う前には装着エレメントの変更が必須。



▲例えば黄属性のヒドラと戦うときは、写真くらい緑属性に偏ってOK。敵の弱点を徹底的に突くのだ!

ホーム(HM)とアナザー(AN)で違いアリ!!

ヒドラ沼はHMとANでそのようすがまったく違う。特にANでは、「調査隊の装備」なしで沼の中を歩くとダメージを受けるので注意。出現する敵もANのほうが強いが、倒すと強力なエレメントを入手できるのは魅力。



◀「調査隊の装備」写真の場所で入手。

2 先にラズリーを仲間に!!

ラズリーは、ヒドラを倒してからでは仲間にできないので、下にあるチャートを参考に、必ず先に助けるようにしよう。また、ラズリーのいるオリを調べる前に、そばにあるリカバーを入手して装着しておこう。オクトガル戦で役に立つぞ。



◀ピパピパからもらった笛はここで使おう。



◀ラズリーはヒドラ戦で強力な戦力になるぞ!

ラズリーを仲間にするには

①妖精の幻を見たら、左の道に進む ▶ ②ピパピパとバトル後、「ピパ族の虫笛」を入手する ▶ ③先に進み、開けた場所の中心で「ピパ族の虫笛」を使ってマルロザリーとバトル ▶ ④バトル後、その場所の中心を調べると地面が崩れて落下 ▶ ⑤落ちた先で捕まっているラズリーに話しかけると、オクトガルとバトル ▶ ⑥バトル終了後、ラズリーが仲間になる



BOSS1 ピパピパ	属 ●(黄)	HP 280
最高4匹まで仲間を呼ぶが、仲間を呼ぶことのできるのは最初からいる1匹だけなので、まずその1匹を集中攻撃して仲間を増やすのを阻止しよう。長期戦覚悟で戦いの挑もう。		
落	毛	アップヘイパル



BOSS2 マルロザリー	属 ●(緑)	HP 430
それほどHPは多くないので、ディスチャージを連発していればあっさり倒すことができるはずだ。敵の「毒散布」に備えて「毒消しのぼうし」を装備しておこう。		
落	エアーソーサー	皮



BOSS3 オクトガル	属 ●(青)	HP 600
弱点である赤属性の攻撃エレメントは、この時点では、手に入りにくいので、エレメントは回復系を用意して直接攻撃主体で戦おう。敵の「ぶん投げ」や「6HIT」は威力大。		
落	アクアボール	フリーズ



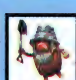
BOSS4 ドワッフ	属 ●(黄)	HP 140
ヒゲやノッポを引き連れて登場。3種類のドワッフがそろわないと全体攻撃の「大合唱」は出せない。まずはヒゲから倒そう。ヒゲから倒した場合のみエレメント攻撃をしてこなくなるぞ。		
落	アップリフト	ブロンズメイル



BOSS5 ヒドラ	属 ●(黄)	HP 700
通常攻撃の威力が高く、「腐臭」で全体攻撃もしてくる。1人は回復役に回そう。リカバーがないと非常に厳しい。また黄属性のエレメントで攻撃すると回復してしまう。		
落	アップヘイバル	銅



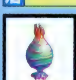
ヒゲドワッフ	属 ●(黄)	HP 100
「雄たけび」と直接攻撃がメイン。ノッポドワッフよりもHP、攻撃力ともに高い。		
落	毛	ブロンズメット



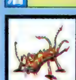
ノッポドワッフ	属 ●(黄)	HP 90
「雄たけび」のほか、ライトニングなどで攻撃をしてくる。早めに倒そう。		
落	タブレット	ブロンズベスト



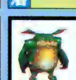
セブンスター	属 ●(青)	HP 80
とくに秀でた能力もなく、特殊技もない。鋳造用に"こうら"をゲットしておこう。		
落	こうら	はね



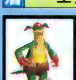
アロマパック	属 ●(緑)	HP 68
攻撃はしてこないが、倒すと「毒自爆」で毒に犯されてしまうので注意。		
落	エアーソーサー	ディスパース



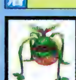
センティ(AN)	属 ●(黄)	HP 370
「めまいブレス」を吐き、攻撃力、防御力ともに高い強敵。できれば戦いは避けたい。		
落	こうら	アップヘイバル



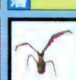
ゴブルム(AN)	属 ●(緑)	HP 120
ホブルムと一緒に出現することが多い。「どつき投げ」は威力が大きいので注意。		
落	こうら	ニードル



ホブルム(AN)	属 ●(緑)	HP 110
ニードルなど強力なエレメントを使ってくるので油断は禁物だ。		
落	エアーソーサー	ニードル



ボルクルス2	属 ●(緑)	HP 320
緑属性の攻撃エレメントではHPを回復されてしまうので使わないように。		
落	ニードル	ウーハー



ゾンビフライ	属 ●(黒)	HP 160
インフェルノで即死させられる場合があるので早めに倒そう。		
落	体液	ヘビィブロー

DATA-GUIDE データ編

今回の攻略範囲で仲間になる全キャラクターのデータを一挙公開！　また、エレメントや武器防具、アクセサリーなどの完璧アイテムリストも併せて紹介していくぞ!!

キャラクターデータ

ここでは、戦闘時の個々のキャラの役割りをチェック。パーティを組むときは、打撃優先型、魔法（エレメント）優先型、平均型の3つのタイプをなるべく組み合わせて使っていこう。また、エレメントのグリッドは今回の攻略範囲のLv4のときの形を載せているぞ。

セルジュ…○



キャラの特徴　パラメータに偏りのない平均タイプ
スタミナ回復　10　武器タイプ　スワロー系

攻撃力、魔力ともに優れた万能キャラ。とくに直接攻撃は最強の部類に入るぞ。当然だがパーティからはずすことはできない。

Lv3固有エレメント　ダッシュ斬り
走り抜けつつ敵を斬りつける（敵単）

ポシュル…●



キャラの特徴　腕力と耐久力が伸びる打撃タイプ
スタミナ回復　9　武器タイプ　グラブ系

今回の範囲では唯一、先天属性が黄属性のポシュル。魔力は低いが、そのぶん攻撃力と防御力は高いぞ。一応メスです（笑）。

Lv3固有エレメント　ポヨシュルー
まるまって体当たりする（敵単）

レナ…●



キャラの特徴　魔力が伸びる魔法使いタイプ
スタミナ回復　11　武器タイプ　生活用具系

女の子なので、当然攻撃力は高くない。しかし魔力は優秀なので、ケアをたくさん持たせて回復役にするのがオススメ。

Lv3固有エレメント　乙女のビンタ
敵に往復ビンタを食らわせる（敵単）

キッド…●



キャラの特徴　パラメータに偏りのない平均タイプ
スタミナ回復　12　武器タイプ　ダガー系

スタミナ回復力が高く、手数で勝負のキッド。固有エレメントのスティールはレアアイテムを入手できるので、積極的に使おう。

Lv3固有エレメント　スティール
敵のお宝をぶんどる（敵単）

ラッキーダン…●



キャラの特徴　とくに身軽さが伸びる平均タイプ
スタミナ回復　11　武器タイプ　グラブ系

いつでも踊っているからか、異常なまでの身軽さを誇る。その反面、ほかのステータスは低め。外見同様、かなり特殊なキャラだ。

Lv3固有エレメント　呪舞
呪いの舞で敵にダメージ（敵単）

スラッシュ…●



キャラの特徴　やや魔力に傾いた平均タイプ
スタミナ回復　9　武器タイプ　ピック系

ギターを弾いて戦うビジュアル系吟遊詩人。ステータスはおおむね平均的なので、アクセサリーで攻撃力を上げるなどしよう。

Lv3固有エレメント　リズムブレイク
ギターを敵に叩きつけて攻撃（敵単）

ピエール…●



キャラの特徴　能力は低いが一応打撃タイプ
スタミナ回復　12　武器タイプ　ソード系

ステータスは全体的に低く、ハッキリ言って弱い。勇者のバッジや盾などの勇者シリーズを唯一装備できるキャラだが今いち。

Lv3固有エレメント　バッジスパーク
自分のHPを回復する（自分のみ）

アルフ…●



キャラの特徴　魔力が伸びる魔法使いタイプ
スタミナ回復　8　武器タイプ　ロッド系

グリッドの少なさを補ってあまりある強大な魔力の持ち主。強攻撃なら通常攻撃でも敵全体を攻撃できるが、多少正確さに欠ける。

Lv3固有エレメント　インポディ
敵の体内にロッドを送り込む（敵単）

ジルベルト…●



キャラの特徴　とくに耐久力が伸びる打撃タイプ
スタミナ回復　9　武器タイプ　グラブ系

見た目どおりの肉弾戦キャラ。ちょっとくらいの攻撃ではびくともしない耐久力の高さが魅力。でも腕力が人並みなのはなぜ？

Lv3固有エレメント　ラリアット
腕で敵を弾き飛ばす（敵単）

グレン…●



キャラの特徴　腕力と耐久力が伸びる打撃タイプ
スタミナ回復　11　武器タイプ　ソード系

グレンのステータスは非常に優秀。即戦力になってくれるぞ。最大HPがやや低いので、「銀のイヤリング」で補えば完璧だ。

Lv3固有エレメント　ハードヒット
敵を勢いよくたたき斬る（敵単）

ママチャ…●



キャラの特徴　腕力と耐久力が伸びる打撃タイプ
スタミナ回復　9　武器タイプ　生活用具系

HPが高く、完全な打撃系キャラ。エレメントを使うなら、効果が一定している消費系エレメントを装着して、サポートにしよう。

Lv3固有エレメント　ヒップアタック
大きなお尻で敵に体当たり（敵単）

コルチャ…●



キャラの特徴　やや打撃が得意な平均タイプ
スタミナ回復　10　武器タイプ　ルアー系

基本は直接攻撃主体で戦い、パワーがたまったら適度にエレメントを使うのがいいだろう。サポートに徹するのもいいぞ。

Lv3固有エレメント　ヘッドバット
頭から敵にぶち当たる（敵単）

ラズリー…●



キャラの特徴　とくに身軽さが伸びる魔法使いタイプ
スタミナ回復　12　武器タイプ　ロッド系

アルフと同じく、強攻撃が全体攻撃になる。身軽さの数値が高く敵の攻撃を回避しやすいが、過信は禁物。無理せずに回復しよう。

Lv3固有エレメント　ラズリンスター
敵に流れ星を当てる（敵単）

改良種フィオ…●



キャラの特徴　腕力と耐久力が伸びる打撃タイプ
スタミナ回復　11　武器タイプ　グラブ系

見た目とは違い、完全に直接攻撃が主体のキャラ。しかしHPはそれほど高くないので、回復のタイミングに注意。

Lv3固有エレメント　ばんばん
たくさんタネを飛ばして攻撃（敵全）

ルチアナ…●



キャラの特徴　とくに腕力が伸びる平均タイプ
スタミナ回復　11　武器タイプ　ショット系

科学者なのに腕力が比較的高いので、エレメントに頼らず戦うことができるぞ。ただし耐久力は並みなので注意。

Lv3固有エレメント　ピンストライク
ピンを飛ばし敵を標本にする（敵単）

エレメント一覧

今回の攻略範囲で手に入る全エレメントを紹介。表中のタイプのうち、攻撃は攻撃エレメント、回復は回復エレメント、ステはステータスが変化するエレメント。回消と罠消はそれぞれ回復、トラップエレメント（※1）などの消費エレメント。効果範囲の単は単体に、全は全体にそれぞれ効果が及ぶことを表している。入手場所の見方に関してはページ欄外に明記。また、各キャラの固有エレメントはキャラクターデータを参照してほしい。

属	名前	タイプ	Lv	効果範囲	入手場所	価格	効果・威力
赤	ファイアボール	攻撃	Lv1±7	敵単	アルニ村(店)など	50	火の玉をぶつける・威力小
赤	ボマー	攻撃	Lv2±6	敵全	テルミナ(店)など	80	火の玉を乱射する・威力小
赤	バーニング	攻撃	Lv3±5	敵単	テルミナ2(店)など	100	火柱が燃え上がる・威力中
赤	タブレット	回消	Lv1±0	味単	アルニ村(店)など	10	HPを回復する・威力小
赤	オーラ	回消	Lv2±0	味単	テルミナ(店)など	15	やけどや混乱を治療する
赤	フィルレッド	ステ	Lv1±7	敵・味単	蛇骨館宝物庫(拾)	75	一定時間、敵→赤属性、味方→攻撃属性を赤に
青	アクアビーム	攻撃	Lv1±7	敵単	アルニ村など(店)	50	高圧の水を放射する・威力小
青	アイスランス	攻撃	Lv2±6	敵単	テルミナ(店)など	80	氷の槍を飛ばす・威力小
青	アクアボール	攻撃	Lv3±5	敵単	テルミナ2(店)など	100	大きな水の球を投げつける・威力中
青	フリーズ	攻撃	Lv4±4	敵単	ウィンガル(落)など	—	敵を凍らせる・威力中
青	ケア	回復	Lv1±7	味単	アルニ村(店)など	100	HPを回復する・威力小
青	ケアラ	回復	Lv3±5	味単	テルミナ2(店)	220	HPを回復する・威力中
青	ティア	回消	Lv2±0	味単	アルニ村(店)など	15	風邪や凍結を治療する
青	フィルブルー	ステ	Lv1±7	敵・味単	蛇骨館(宝箱)	75	一定時間、敵→青属性、味方→攻撃属性を青に
緑	リーフ	攻撃	Lv1±7	敵単	テルミナ(店)など	50	無数の木の葉を巻き上げて敵を攻撃・威力小
緑	エアーソーサー	攻撃	Lv2±6	敵単	テルミナ(店)など	80	気流の刃を飛ばす・威力小
緑	ニードル	攻撃	Lv3±5	敵単	テルミナ2(店)など	100	足元からイバラが突き刺さる・威力中
緑	ウーハー	攻撃	Lv4±4	敵単	ボルクルス(落)	—	振動破で攻撃・威力中
緑	ヒール	回復	Lv2±6	味単	テルミナ(店)など	100	HPを回復する・威力小
緑	ヒールウィンド	回復	Lv4±4	味全	テルミナ2(店)	300	HPを回復する・威力中
緑	デトキシン	回消	Lv2±0	味単	アルニ村(店)など	15	毒や臆病を治療する
緑	フィルグリーン	ステ	Lv1±7	敵・味単	蛇骨館厨房(拾)	75	一定時間、敵→緑属性、味方→攻撃属性を緑に
緑	イーグルアイ	ステ	Lv4±4	味単	改良バルブゥ(落)	430	一定時間、攻撃命中率を上げる
緑	トッター	ステ	Lv4±4	敵単	ANヒドラ沼(宝箱)	430	一定時間、攻撃命中率を下げる
黄	アップリフト	攻撃	Lv1±7	敵単	テルミナ(店)など	50	地面を切り取り、敵にぶつける・威力小
黄	ディスチャージ	攻撃	Lv2±6	敵単	テルミナ(店)など	80	放電で敵を包む・威力小
黄	アップヘイバル	攻撃	Lv3±5	敵単	テルミナ2(店)	100	大地を崩壊させる・威力中
黄	ライトニング	攻撃	Lv4±4	敵単	ネオス(落)など	—	落雷を起こす・威力中
黄	カプセル	回消	Lv3±0	味単	テルミナ(店)など	25	HPを回復する
黄	ディスパース	回消	Lv1±2	味単	テルミナ(店)など	15	ねんざやめまいを治療する
黄	フィルイエロー	ステ	Lv1±7	敵・味単	蛇骨館宝箱	75	一定時間、敵→黄属性、味方→攻撃属性を黄に
白	レーザー	攻撃	Lv1±7	敵単	アルニ村(拾)など	60	光線を照射・威力小
白	シューティング	攻撃	Lv2±6	敵単	断崖絶壁(宝箱)など	100	小粒隕石の落下・威力小
白	リカバー	回復	Lv3±5	味全	蛇骨館(ミニゲーム)など	380	パーティ全員のHPを回復・威力中
白	リバイブ	回復	Lv1±7	味単	蛇骨館(宝箱)	—	戦闘不能を回復
白	フィルホワイト	ステ	Lv1±7	味単	蛇骨館(宝箱)	75	一定時間、敵→黄属性、味方→攻撃属性を白に
黒	ヘビィブロー	攻撃	Lv1±7	敵単	ガルドーブ(店)など	60	重力の塊を敵にぶつけて弾き飛ばす・威力小
黒	ゲットソウル	攻撃	Lv2±0	敵単	ガルドーブ(店)など	100	低確率で敵の魂を抜き取り、即死させる
黒	グラビトン	攻撃	Lv3±5	敵全	ヤマネコ(落)	120	超重力で敵を地面にめり込ませる・威力中
黒	フィルブラック	ステ	Lv1±7	敵・味単	蛇骨館(宝箱)	75	一定時間、敵→黒属性、味方→攻撃属性を黒に
黒	フリクション	罠消	Lv5±0	敵全	断崖絶壁(宝箱)	300	フリクションに対してトラップを張る

武器・防具・鋳造

ここでは各装備品の品の攻撃力や防御力とともに、鋳造に必要な素材の一覧を掲載。各素材を落とすモンスターの逆引きリストも載せているので、素材を集めるときの参考にしてほしい。攻撃力は各タイプの最弱武器と比較した数字。防御力は最弱防具のボーンベストと比較したときの数値だ。素材一覧のエレメント交換は、その素材1つを手に入れるのに必要なエレメントの総レベル。例えば目玉なら種類に関係なくLv12ぶんのエレメントが必要になる。

■イベントアイテム

装備可能キャラ	武器名	攻撃	材料	備考
セルジュ	シースワロー	—	—	セルジュ初期装備。鋳造不可
	ブロンズスワロー	+2	銅×1、体液×1	テルミナ、ガルドーブ
	アイアンスワロー	+5	はがね×1、体液×1、はね×1	テルミナ
キッド	ボーンダガー	—	骨×1、牙×1	アルニ村（ANのみ）
	ブロンズダガー	+2	銅×1、体液×、牙×1	テルミナ、ガルドーブ
	アイアンダガー	+5	はがね×1、体液×1、牙×1	テルミナ
ポシェル、ラッキーダン、改良種フィオ、ジルベルト	ボーングラブ	—	骨×1、皮×1	アルニ村（HMのみ）
	ブロンズグラブ	+2	銅×1、体液×1、皮×1	テルミナ、ガルドーブ
	アイアングラブ	+5	はがね×1、体液×1、皮×1	テルミナ
アルフ、ラズリー	ブロンズロッド	—	銅×1、目玉×1、体液×1	テルミナ、ガルドーブ
	アイアンロッド	+3	はがね×1、目玉×1、体液×1	テルミナ
グレン、ピエール	ボーンソード	—	—	ピエール初期装備。鋳造不可
	ブロンズソード	+2	銅×1、体液×1、皮×1	テルミナ、ガルドーブ
スラッシュ	ブロンズピック	—	銅×1、はね×1、毛×1	テルミナ、ガルドーブ
	アイアンピック	+3	はがね×1、はね×1、毛×1	テルミナ
ママチャ、レナ	骨のターナー	—	骨×1、こうら×1	アルニ村（ANのみ）
	銅のほうき	+2	銅×1、体液×1、こうら×1	テルミナ、ガルドーブ
	鉄のレードル	+5	はがね×1、体液×1、こうら×1	テルミナ
コルチャ	ブロンズルアー	—	—	コルチャ初期装備。鋳造不可
	アイアンルアー	+3	骨×1、はがね×1、うろこ×1、種子×1	テルミナ、ガルドーブ
ルチアナ	ブロンズショット	—	銅×1、体液×1、はね×1	テルミナ
	アイアンショット	+3	はがね×1、体液×1、はね×1	テルミナ

■防具一覧

防具名	防御	材料	備考
ボーンベスト	—	骨×1、毛×1	アルニ村
ブロンズベスト	防+2、魔防+2	銅×1、毛×1	テルミナ、ガルドーブ
アイアンベスト	防+3、魔防+4	はがね×1、毛×1、牙×1	テルミナ
ボーンメイル	防+1、魔防+1	骨×1、体液×1、うろこ×1	アルニ村
ブロンズメイル	防+2、魔防+3	骨×1、銅×1、体液×1、毛×1	テルミナ、ガルドーブ
アイアンメイル	防+6、魔防+5	銅×1、はがね×1、体液×1、皮×1	テルミナ
ボーンメット	防+1、魔防+1	骨×1、ネジ×1	アルニ村、テルミナ
ブロンズメット	防+2、魔防+1	銅×1、ネジ×1	テルミナ、ガルドーブ
アイアンメット	防+3、魔防+1	はがね×1、牙1、ネジ×1	テルミナ

■鋳造に必要な素材の主な入手法

素材名	落とすモンスター	エレメント交換
目玉	ネストール、モベチャン、オブザドゥ	Lv12
体液	ビィチボゥイ、ネバルー、ゾンビフライ	Lv10
はね	コドモ大トカゲ、ニワトリス、ウィンガル、ウィンゲル、テングルフ、セブンスター	Lv22
毛	ピグベイベー、ピグママン、ヒゲドワッフ、ピパピパ	Lv16
皮	ライフレス、マルロザリー	Lv18
牙	サンドラ、オトナ大トカゲ	Lv28
こうら	セブンスター、センティ、ゴブルム	Lv32
うろこ	ミノランタン、ビビン	Lv20
種子	カウド、バルブゥ、ボルクルス	Lv14
ネジ	エレメント交換で入手	Lv20
骨	コドモ大トカゲ、ミノランタン、ニワトリス	—
銅	ソルトン2、シュガール2、アカシアチーフ、マジックポット、ネオス、ヒドラ、ソルトン3	—
はがね	マルチェラ	—

アクセサリー&イベントアイテム

ゲームを進めるうえで必要なイベントアイテムと、アクセサリーのもつ効果や入手方法を公開。取り忘れのないように、ここでチェックしておいて、場所はそれぞれのマップで確認しておこう。表中の攻は攻撃力、防は防御力、魔攻は魔法攻撃力、魔防は魔法防御力を表しているぞ。ちなみにスカールを仲間にするために必要なアイテムは複数あるが、今回の範囲ではここに書かれている3つまでしか入手できないので注意しよう。

■アクセサリー一覧

アクセサリー名	効果	入手場所
ニーパッド	防+1	蛇骨館のミニゲーム
毒消しのぼうし	防+1、魔防+1	デビットが落とす
パワーてぶくろ	攻+1	カーシュ、スカルフが落とす
しっぷのぼうし	防+1、魔防+1	ネバルーが落とす
銀のイヤリング	戦闘中、HPの現在値が上昇	ルートヴィッヒが落とす
マジックリング	魔攻+1	シュガール3が落とす
龍騎士のこて	攻+3	蛇骨館の宝箱
龍騎士の誇り	攻+1、魔攻+1、命中率アップ	蛇骨館の宝箱
下級魔剣士の証	受けた攻撃と同じ属性になる	ヤマネコが落とす
サーチスコープ	命中率アップ	蛇骨館の宝箱
銀縁のルーペ	命中率アップ	トカゲ岩(HW)の宝箱
えちごやのさいふ	戦闘後の獲得金額が増える	テルミナ
悪魔のお守り	アンチブラックを防止	蛇骨館の宝箱
勇者のバッチ	回避率アップ	テルミナ
勇者の盾	防+1、魔防+1	蛇骨館宝物庫

■イベントアイテム一覧

アイテム名	入手場所	使用方法
試作テレシフター	アルニ村（AN）	パーティメンバーを入れ換える
ヘケランの骨	アルニ村（HM）	HMのポシュルに渡すと仲間に
サメの歯のお守り	アルニ村（AN）	ANアルニ村でラッキーダンが仲間に
コドモ大トカゲのウロコ	トカゲ岩（HM）	オパーサの浜でレナに渡す
大きなたまご	溺れ谷（AN）	？？？
青リンドウの花	溺れ谷（AN）	テルミナの霊廟でグレンに渡す
勇者バッジ	テルミナ（AN）	ピエールに渡すと仲間に
いかった肩甲骨	影切りの森（AN）	スカールを仲間にするために必要
香り袋	影切りの森（AN）	モンスターを誘導する
蛇骨館のカギ	蛇骨館（AN）	蛇骨館の中に入れる
飾り物の盾	蛇骨館（AN）	蛇骨館武器庫の鎧にはめる
星色のお守り袋	ガルドーブ(AN)	HMとANを行き来できる
緑の音色の鈴	ガルドーブ(AN)	ヒドラ沼の植物を操れる
ピパ族の虫笛	ヒドラ沼（HM）	マルロザリーを呼ぶ
ヒドラの体液	ヒドラ沼（HM）	倒れたキッドを助けるのに必要
客間のカギ	蛇骨館（AN）	蛇骨館の客間に入れる
調査隊の装備	ヒドラ沼（AN）	毒の沼を歩いてもノーダメージ
生命の輝き	ヒドラ沼（AN）	蛇骨館屋上で改良種フィオが仲間に
しゃれこうべ	溺れ谷（AN）	スカールを仲間にするために必要
しっかりとした骨盤	ガルドーブ(AN)	スカールを仲間にするために必要
まっすぐな背骨	ヒドラ沼（AN）	スカールを仲間にするために必要

■フレイム入手一覧

名称	入手方法
ティーフォースリー	蛇骨像横、日陰の男からもらう
メメントの森	影切りの森でボルクルスからもらう
南国日和	ガルドーブでママチャからもらう

エレメント一覧表の入手場所の欄の略称はそれぞれ、ショップで購入できる場合は（店）、宝箱から入手できる場合は（宝箱）、モンスターが落とす場合は（落）、調べると拾える場合は（拾）と表記している。テルミナ２はチャート22以降のテルミナで買えるもの。

※1、トラップエレメントとは、あらかじめこのエレメントを使っておくと、敵がそのトラップに対応したエレメントを使用したときに、そのエレメントを自分のものにできるもの。

※2、フレイムはメニューのカスタマイズでウィンドウ→カスタムを選べば入手したものに変更できます。

ときめきメモリアル2

何事にも基本は大切。発売直後の攻略第１弾で『ときめき２』の基本をきっちりマスターしてね!

発売中 SLG	▶¥6,800（CD5枚組）限定版¥9,800 ▶コナミ ▶MC（3〜15ブロック）、AC（DS対応）、PS（15ブロック）

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

前半の１年半は、つき合ってても「好感度がアップしてる！」という手応えが少なく、『ときめき』シリーズ初体験の人はとまどうかもね。でも、後半はCD１枚で半年分というボリュームだけあって、イベントてんこ盛りで一気に盛り上がる。気分的には幼年期、修学旅行まで、修学旅行後の３部作って感じかな。CD５枚組はダテじゃないデータ量で、特にデートイベントを全部見つけるのは困難。次号以降の攻略をよろしく〜。　（バオウ中里）

本編と幼年期、2つの時代の進め方を基礎から学習しよう

『ときめきメモリアル２』の、基本的なシステム部分はほぼ完全に、前作『ときめきメモリアル』を継承している。プレイした経験があれば、迷うことなくプレイできるはずだ。でも、今回は高校生活のほかに、幼年期という、まったくシステムの違うプレストーリーが登場。実際の高校３年間だって、前作の攻略パターンが通用しない部分もあるんだよね。そこで攻略は幼年期、本編の２本立てで、基本的なシステムをチェック。プレイするにあたって注意するポイントをまとめ、初心者から経験者までをサポートしちゃうぞ。

幼年期 充実した高校生活を送るための、大事な５日間

ここでの行動により、本編で女の子とのイベントが増えたり、能力値がアップ。手を抜かずにプレイしよう。

住民の行動パターンを知ることがポイント

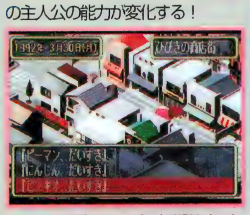
女の子を含む、町の住民はすべて、毎日の行動パターンがあらかじめ決まっている。特に女の子の場合、行動可能な４日間をすべて違ったスケジュールで行動しているのだ。



▲なお、光以外とのイベントは主人公１人でないと発生しない。

街を調べて会話し将来にそなえる!

会話や調べたことで発生したイベントでは、結果によって本編の主人公の能力が変化する！



▲上手に選択すれば、初期能力がちょっとだけ有利になる。



グレイちゃんのときめき♥情報

幼年期に会えない女の子もいる

幼年期に会えるのは光、美幸、茜、美帆、ほむら、メイ、華澄の計７人。琴子、花桜梨、楓子とはどうやっても会えないぞ。

ときめきメモリアル2

街イベント

能力変化もバッチリ! 幼年期イベント一覧

●ひびきの高校前（校長の右隣）
「ここ、ひびきの高校だっけ」
「かすみおねーちゃんも……」→容UP
「はやくここで……」→文、理UP
●大きな看板（近所の公園左）
「きれいなおねーさんだなぁ…。」
「この人……」→文、理DOWN、芸UP
「でも、かすみおねーちゃんのほう……」→文、理DOWN、芸、容UP
●茜の家（河川敷き公園上）
「おっきなおうちだなぁ。だれが……」
「池があるぞ」→雑UP、容DOWN
「のぞいちゃいけないよね」→ボーナスUP
●シーソー（近所の公園内）
「シーソーがあるぞ」
「あそぼうかな」→運UP
「ブランコのほうがいいや」→なし
●ブランコ（近所の公園内）
「ブランコがあるぞ」
「あそぼうかな」→運UP
「シーソーのほうがいいや」→なし
●駄菓子屋前の空き地
「空き地だぞ」
「ふつうの空き地だね」→なし
「ドカンの上でうたでも…」→芸UP
●神社正面（さいせん箱前）
「なにをおねがいしよーかな？」
「せいせきが……」→文、理UP
「けんこうで……」→体UP、スDOWN
「みんなと……」→雑、容UP
●神社裏
「じんじゃのうらがわ…。」
「ここ、よるとおると……」→根UP
「カベにらくがき……」→芸UP
●伊集院大橋の下
「はしの下だ。ここなら……」
「かすみおねー……」→ボーナスDOWN、根UP
「ひみつきち……」→芸、雑UP
●ひびきの小学校校門
「ひびきの小学校だ。」
「はやくがっこ……」→文、理UP
「もっとやすみ……」→体、雑UP
●図書館公園花畑（時計の下側）
「きれいなお花がさいている。」
「きもちがやすらぐなー」→スDOWN
「だれがお手入れ……」→なし
●ショベルカー（図書館公園北東側）
「ショベルカーだ！」
「かっこいー」→容UP
「うんてんしたいなー」→雑UP
●立入禁止の看板（ショベルカーの右）
「入っちゃダメみたい。」
「しょうがないね」→ボーナスUP
「つまんないのー」→運UP
●洋服屋（商店街南の列左端）
「ようふく屋さんだ。」→容UP
●クリーニング屋（洋服屋の右）
「クリーニング屋さんだ。」→芸UP
●古本屋（クリーニング屋の右）
「ふるい本がたくさんあるぞ。」
「むずかしそうな本もあるぞ」→文UP
「ゴミ屋さんかな？」→雑DOWN
●スーパー（古本屋の２軒右）
「スーパーだ。」
「たまに、おつかいで……」→ボーナスUP
「そういえば、おなか……」→体UP
●和菓子屋（商店街中央列左端）
「おまんじゅうをうってる……」
「ここのドラやき……」→体UP
「ぼく、ケーキの方が……」→なし
●洋菓子屋（和菓子屋の右）
「ケーキ屋さんだ。」
「ここのケーキ……」→体UP
「ぼく、ドラやきの方が……」→なし
●電気屋と肉屋（商店街北列左端）
「でんき屋さんと、肉屋さんだ。」
「おにく、だいすき」→体UP
「おにく、きらい」→なし
●酒屋と魚屋（電気屋と肉屋の右）
「酒屋さんと、魚屋さんだ」
「さかな、だいすき」→体UP
「おさけ、だいすき」→体DOWN、根UP
●豆腐屋と薬屋（酒屋と魚屋の右）
「おとうふ屋さんと、くすり屋……」
「おとうふ、だいすき」→体UP
「おくすり、きらい」→理UP
●本屋と八百屋（豆腐屋と薬屋の右）
「本屋さんと、八百屋さんだ。」
「ピーマン、だいすき」→体UP
「にんじん、だいすき」→体UP
「ピノキオ、だいすき」→文UP
●花屋とケーキ屋（本屋と八百屋の右）
「お花屋さんと、ケーキ屋さんだ。」
「おはな、だいすき」→容UP
「ケーキ、だいすき」→体UP
●ひびきの駅
「ひびきの駅だ。」
「たまには、どこかに……」→運UP
「でんしゃ、こないかなー」→理UP
●居酒屋（ひびきの駅南側）
「まえにお父さんが、ここは……」
「ぼくも入り……」→文、理DOWN
「いこいのばって……」→雑UP
●ラーメン屋（居酒屋の右）
「ラーメン屋さんだ。」
「うーん、いいにおい」→体UP
「ぼくはゴハンの方がいいな」→体UP
●大根畑（山道の右）
（初日または２日目以降初めて調べた）
「ここでは、なにを……」→なし
（大根が生えて１日目）
「ずいぶんおおきな大根……」→理UP
「もっと……」→理UP、ボーナスUP
（大根が生えて２日目）
「ずいぶんおおきな大根……」→理UP
「もっと……」→理UP、ボーナスUP
（大根が生えて３日目）
「ずいぶん……」→理UP、ボーナスUP
「もっと……」→理UP､ボーナスDOWN

■イベント一覧の見方
体…体調、文…文系、理…理系、芸…芸術、運…運動、雑…雑学、容…容姿、根…根性、ス…ストレス
※各能力のUP、DOWNは直接主人公の能力が変わるのでなく、その能力の変動率が変化することを示します。能力は表内のボーナスのUP、DOWNが発生した場合にのみ、たまったUP、DOWNぶんにしたがって一定の確率で上下します。各能力のUP、DOWNがたまっていても、会話などでボーナスが発生する選択肢を選ばなかった場合は能力は変化しません。

会話イベント



会社員

●１日目
「お、ぼうず。宿題はもう……」
「うん、まかせてよ！」→理、文UP
「ううん、あそんでから……」→雑UP
「しゅくだい、でてないもん」→なし
●２日目
「よう、ぼうず。ぼうずは、野球は…」
「つよいチーム！」→容UP
「よわいチーム！」→根UP
「サッカーの方が好き！」→体UP
●３日目
「よう、ぼうず。ぼうずはどんな本…」
「まんが」→文UP
「うちゅうのほん」→理UP
「れきしのほん」→雑UP
●４日目
「おう、ぼうず。……ぼうずは……」
「……ぼくはぼくで……」→スUP
「うん！　元気だよ！」→体UP
「うーん、たまには病気に……」→なし
●毎日（２回目以降の会話）
「おお、ぼうず。ゲームばっかり……」
「うーん、やってる」→理UP
「ゲームはぜんぜんしないよ」→運UP
「たまにはやるけど……」→なし
●毎日（２回目以降の会話）
「よう、ぼうず。ぼうずはこの街……」
「ちかくのこうえん！」→運、体UP
「としょかん！」→文UP
「がっこう！」→文、理UP



主婦

●１日目
「あら、こんにちわ。あんまり……」
「あるくからだいじょうぶ」→容UP
「ころんでもへいき……」→運、根UP
「ころばないように……」→運、芸UP
●２日目
「あら、こんにちわ。お休みの間……」
「いえでゲームしてる」→理UP
「ゆうえんちにいきたい」→運UP
「やまにいきたい」→体UP
●３日目
「あら、こんにちわ。たまには……」
「こくごのべんきょうは……」→文UP
「さんすうのべんきょう……」→理UP
「ぜんぜんやってない」→体UP
●４日目
「あら、こんにちわ。お菓子……」
「おかしはそんなに……」→体UP
「おかし、すきだから……」→なし
「おかしはぜんぜん……」→根UP
●毎日（２回目以降の会話）
「あら、こんにちわ。いつも……」
「はるやすみだからねてるよ」→体UP
「ちゃんと、はやおき……」→根UP
「おかあさん…」→体UP、根DOWN
●毎日（２回目以降の会話）
「あら、こんにちわ。ちゃんと……」
「うん、まもってるよ」→根UP
「うーん、たまにおこられるよ」→なし
「よくおこられるよ」→根、スUP



じいさま

●１日目
「おー、ぼうや。ぼうやは畑仕事……」
「きらいじゃないよ」→運、根UP
「あんまりやりやくないよ」→容UP
「みてるのはすきだよ」→雑UP
●２日目
「おー、ぼうや。ぼうやはどんな……」
「ひまわり」→運、芸UP
「バラ」→容、芸UP
「すみれ」→雑、芸UP
●３日目
「おー、ぼうや。学校が早く……」
「はやくはじまって……」→文、理UP
「ずっと……」→体UP、根DOWN
「もうしばらくやすみがいい」→体UP
●４日目
「おー、ぼうや。今度、畑に何を……」
「まめ」→雑UP
「いちご」→芸UP
「おはな」→容UP
●毎日（２回目以降の会話）
「おー、ぼうや。ぼうやは相撲は……」
「うん！　だいすき……」→運、根UP
「うーん、そんなに……」→容UP
「プロレスのほうがすき」→雑UP
●毎日（２回目以降の会話）
「おー、ぼうや。この畑にも……」
「えー!?」→根UP
「カッコイイいえがいいな」→容UP
「ふーん、そうなんだ」→なし



ばあさま

●１日目
「あやー、今日はええ天気じゃねー。」
「あったかくていいね」→体UP
「はれてると、そとで……」→運UP
「あめでもなかであそべるよ」→雑UP
●２日目
「ひょっひょっひょっ、ぼうは好き…」
「きらいなもの、ないよー」→体UP
「やさい、きらいー」→なし
「きらいでもたべるよ」→根UP
●３日目
「ひょっひょっひょっ、ぼうを見て…」
「カッコイイひとだったんだ」→容UP
「げんきなひとだったんだ」→運UP
「あたまのいいひと……」→雑UP
●４日目
「ひょっひょっひょっ、あたしゃ……」
「すごーい」→容UP
「にほんぶよーってなに？」→芸UP
「ふーん、お習字は？」→文UP
●毎日（２回目以降の会話）
「ひょっひょっひょっ、いつも……」
「おにごっこ」→運UP
「かくれんぼ」→雑UP
「ままごと」→容UP
●毎日（２回目以降の会話）
「ひょっひょっひょっ、ぼうは昔話…」
「ももたろうはしってるよ」→文UP
「つるのおんがえしは……」→雑UP
「シンデレラはしってるよ」→芸UP



酒屋

●１日目
「やあ。今日は何して遊ぶんだい？」
「ままごと！」→容UP
「おにごっこ！」→運UP
「かくれんぼ！」→雑UP
●２日目
「やあ。ちゃんと勉強も……」
「うん！　やってるよ！」→文、理UP
「あそんでからやるんだよ！」→容UP
「ぜんぜんやってないよ！」→根UP
●３日目
「やあ。暗くならないうちに……」
「うん、かえってるよ」→体UP
「ううん、くらくなって……」→根UP
「かすみおねーちゃんが……」→なし
●４日目
「やあ。もうすぐ進級だね。何か……」
「そろばんをならいたい」→理UP
「しゅうじをしたい」→文UP
「ピアノをならいたい」→芸UP
●毎日（２回目以降の会話）
「やあ。そうだ、君の好きな……」
「ジュース」→なし
「おちゃ」→芸UP
「コーヒー」→雑UP
●毎日（２回目以降の会話）
「やあ。もうすぐ学校が始まるね……」
「うん、たのしみ！」→文、理UP
「もうすこしやすみの……」→体UP
「うーん……」→なし

ときめキック炸裂！

会話イベントの中で、２回目以降の会話で発生するやつがあったでしょ？　1/512の確率という、かなりレアなイベントだけど、聞けるのは確認したぞ。発生確率の低さも確認ずみで、聞くまでにゲーム時間でほぼ１日かかってしまった。しかもボタン連打してたので前半の音声は聞けなかったし。攻略的には使えないけど、せっかくだから１回くらいは聞いてみない？

本編～高校生活～

システム面の理解を深めることが大切！

主人公の能力、コマンドの役割と選択の基本を勉強。ムダなく3年間を過ごそう。

能力値

パラメータの役割って何だろう？

9つの能力のうち、体調、ストレス以外の7種類が主人公の実力を示すパラメータといえる。それぞれ大きく分けて学力、運動、デートに影響するのだが、当然ながら能力が高ければそれだけ有利に展開する。低いとデメリットもあるため、あまりに大きな欠点は作らないほうが身のためかも。



▶たとえば学力が低すぎると赤点で補習となる。

学力…文系・理系・芸術・雑学

これらの能力値はおもに期末テスト、大学受験、就職試験に影響する。期末テストの成績が優秀だと、女の子の評価もアップするぞ。また、テストの結果には体調とストレスも影響してくるので、試験前は勉強だけでなく、ときには休養をとることも大事だぞ。



▲高得点に必要な学力はだんだんアップしていく。



▶一流大学、企業合格には全能力160以上は必要だろう。

運動…運動・根性

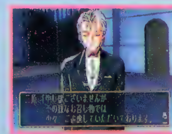
おもに体育祭、不良戦に関係。高いとそれだけ能力面で有利だ。スキー、スケートのデートでチェックされる場合もある。



◀100m走は運動値が勝負のすべて！

デート…容姿・雑学

デートでの評価上昇に影響する。また、容姿が低すぎると、女の子に身だしなみを怒られ、デートをキャンセルされる。



◀クリスマスパーティは要容姿。

コマンド

体調とストレスに注意して実行

万能に育てる、得意分野を伸ばすなど、基本的にコマンド選びはプレイヤーの自由でOK。ただし、体調とストレスが悪化するとケガや病気になり、成績やコマンド実行、ときには進路にまで悪影響をおよぼす。休養で体調を整えることだって大切な行動なのだ。

体調が低い→ケガ

運動関係のコマンドの調子が悪くなる。

ストレスが高い→ノイローゼ

勉強や期末テストなどの結果が悪くなる。

両方悪い→病気

治るまで休養しか選べなくなる。



▲体調40以下、ストレス40以上になったら休養をオススメする。

コマンドによるパラメータの変動

コマンド＼パラメータ	体調	文系	理系	芸術	運動	雑学	容姿	根性	ストレス
文系学習	↓	⬆	↑	↑	↓	↑	↓	↓	↑
理系学習	↓	↑	⬆	↑	⬇	↑	↓	↑	↑
芸術学習	↓	↑	↑	⬆	↓	↑	↓	―	※
運動	⬇	↓	↓	↓	⬆	↑	↓	⬆	↓
遊び	↓	↓	↓	↓	↑	⬆	⬆	↓	※
おしゃれ	↓	↓	↓	↓	↓	⬆	⬆	↓	※
休養	⬆	―	―	―	―	↓	↓	―	⬇
文化祭準備	↓	↑	↑	↑	↑	↑	―	―	↑

●⬆（⬇）…よく上昇（下降）する、↑（↓）……たまに上昇（下降）する、―……変化なし、※……コマンドの成否で上下する
文化祭準備は3年目の一定期間のみ選べます

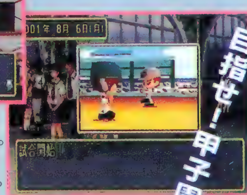
クラブ

目に見えない能力に注目

実をいうと、クラブコマンドは選ぶたびに、能力アップ以外にあるパラメータがアップしているのだ。それは部活経験値というもの。たとえば運動部の練習試合は、この高さによって相手に勝てるかどうかが決まるってわけ。そして勝ち続けていけば、最終的に甲子園出場などの特殊イベントが見られる！　部活に打ち込む高校生活にもメリットはちゃんとあるのだ。



▲運動部は毎月第3日曜の参加が義務づけられている。



▶甲子園出場などの特殊イベントは全クラブにあるぞ。

クラブ別パラメータ変動一覧

コマンド＼パラメータ	体調	文系	理系	芸術	運動	雑学	容姿	根性	ストレス
演劇部	↓	⬆	―	↑	↑	↑	↓	↑	↑
科学部(電脳部)	↓	↑	⬆	↑	―	―	↓	↑	⬆
吹奏楽部	↓	↑	↑	⬆	↑	↑	↓	↑	⬆
茶道部	↓	↑	―	↑	↓	↑	↓	↑	⬆
生徒会	↓	↑	↑	―	↑	↑	↓	⬆	⬆
野球部	⬇	↓	↓	↓	⬆	↑	↓	⬆	↑
テニス部	⬇	↓	↓	―	⬆	↑	↓	⬆	↑
バレー部	⬇	↓	↓	↓	⬆	―	↓	⬆	↑
陸上部	⬇	―	↓	↓	⬆	↑	↓	⬆	↑
剣道部	⬇	↓	↓	―	⬆	↓	↓	⬆	↑

●⬆（⬇）…よく上昇（下降）する、↑（↓）……たまに上昇（下降）する、―……変化なし、

ミニゲーム ワンポイントアドバイス

体育祭、文化祭など、ゲーム中のいたるところに隠されているミニゲーム。これも『ときめき』シリーズの楽しみだよね。今回はそのうち、特に注目の2つをピックアップして紹介しよう。なお、一部のミニゲームはクリア後のおまけで遊べるぞ。

スペースリンクスファイター●2年目文化祭で電脳部に行く



敵部隊を全滅させないと次の部隊が出ないので、速攻あるのみ！　ほむらのデモプレイが参考になるので彼女と一緒に見学しよう。

不良戦●同じ待ち合わせ場所で3回デート



不良戦になるとデートがキャンセルになるので、なるべくなら避けたい。勝つと「総番長に報告」と捨てゼリフを残して去るが……。



ケロケロでべそちゃんのときめき♥情報

体育祭はかしこくミニゲームチョイス

体育祭で好成績を残せば、女の子の評価がグンとアップ。自分の能力にあわせ、手ごろな競技を選ぶのがベターだ。3年生では、女の子と一緒に参加できる二人三脚、騎馬戦を選んでもかまわないぞ。



肉体派→100m走

◎⊗を交互に連打するだけとテクニック不用。運動値が200以上あれば、すごいシーンが……。



非力→棒倒し

運動能力の影響が低いので、作戦さえ適切なら勝てる。回り込みユニットを活用するのがコツ。

ときめキック炸裂！

部活経験値は目に見えない数値だけど、運動部の場合、手がかりになることが練習試合にあるのだ。じつは試合終了時のセリフは、部活経験値が対戦相手よりどのくらい高い（低い）かどうかがで変化する。最高ランクのセリフは「楽勝ー！　楽勝ー！」で、これなら次の対戦相手にも勝てるレベルだ。これ以外も、セリフの内容からだいたいの実力が推測できるので、参考にしよう。

本編～デート～

狙ったハートは逃がさない！

女の子について知りたいこと、出会いから爆弾まで、み～んな教えちゃう！

つき合い方の基本

自分の魅力＋情報収集＋洞察力！

好きな子へのアタックを成功させるには、主人公の魅力（おもに容姿、雑学）はもちろん、情報誌と匠からの素早い情報収集、そして女の子の性格や女の子同士の人間関係なども見極める必要があるぞ。

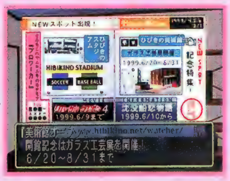
最低限の容姿と雑学値を確保せよ



▶あまり低いとデートの効果が少ないのだ。

情報誌チェックの重要性は前作以上

情報誌を見逃すと、新設スポットに行けないので注意。匠に聞いても教えてくれないことが多い。



▶たとえば最初の号を見逃すと美術館には行けない。

女の子たちも独自に行動しているぞ

登場人物は主人公同様にコマンドを実行している。デートなどで不在になることもあるのだ。



▶電話しても留守電のときがあるんだよね。

女の子同士の仲に注目

主人公と親友がラブラブだと、主人公に心を奪われにくいなど、女の子同士の仲は重要！



▶琴子の評価が上がりにくいのは、光の親友だから。

ケロケロでべそちゃんのときめき♥情報

ときめいた女の子のラッシュは激しいぞ!

修学旅行を境に、ときめいた女の子からデートの誘いがひん発！ 1カ月に1度の誘いは覚悟しておこう。



▶デートに誘う手間が省けるのはおいしいけど……。

デート

誘うまでの段取りが大切です

デートが成功するかどうか。セリフ選択も大切だけど、デート当日までの準備のほうが、じつは重要なんだよね。当日の天気は？ 女の子の好きな場所は？ など、地道な下調べで女の子のハートをガッチリつかみとれ！

嫌いな場所でのデートは×



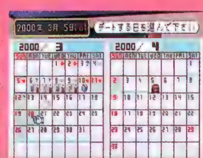
▶どのセリフを選んでも嫌われてはねぇ～。

天候を考えてデート予約

一部のスポットは当日雨が降ると中止になる（P.79参照）。こうなると大事な休日が1日ムダになるから、そういう場所へ誘うときは必ず天気予報を見てね。



▲屋外スポットは天気予報を見られる1週間以内に予約。



▲天気に関係しない場所なら2週間以上前でも問題なし。

待ち合わせ場所を忘れずに

複数のデート予約がある場合、待ち合わせ場所を確認される。忘れてデートをすっぽかしてしまわないこと！

同じ場所に誘うのは間をあけてから

3カ月以内に同じ場所へ誘うと、女の子に飽きられて、自動的に評価ダウンとなってしまう。同じ場所には時期を置いてから誘うのが鉄則だぞ。



▶デートしまくりのつき合い始めに犯しやすいミスだ。

グレイちゃんのときめき♥情報

好きな場所なら連続もOK



女の子の好きな場所や、その子が大好きな映画などは、2回以上誘っても喜んでもらえる。評価アップに最適なのだ。

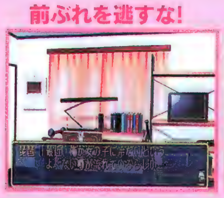
爆弾処理



このマークに御用心！

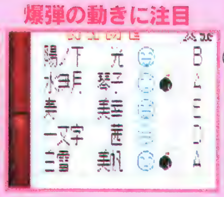
長い間デートしないなどの理由で女の子が傷つくと、匠の評価欄に爆弾マークが。これがいわゆる"爆弾"で、もし爆発するとゲーム展開に致命的なダメージとなる。見つけたら早めに処理すること！

前ぶれを逃すな!



▲このメッセージが出たら誰かに爆弾が出ている証拠だ。

爆弾の動きに注目



▲爆弾の動きが激しいほど爆発間近。早急な対策を!!

爆弾処理の流れ

▼まずは匠に電話し、誰に爆弾がついたかをチェ～ック！ 何人かつく場合もあるぞ。



▼デートを成功させれば、当分は放っておいてOK。





▲すかさず相手に電話すべし。

ケロケロでべそちゃんのときめき♥情報

もしも爆発してしまうと…

爆発すると、その女の子の評価がガタ落ちするだけでなく、ほかの子全員の評価もダウン。最悪、ほかの女の子の爆弾まで誘爆し、全員から白い目で見られることも……。

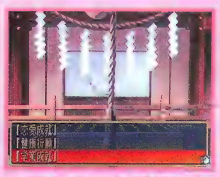
女の子を登場させずに能力上げ

女の子の登場人数が少なければ、それだけ爆弾の心配は減る。平日コマンドの実行が登場のカギとなるので、条件以上の能力になったら、登場を避けるようプレイするのだ。最後まで登場させないとはいわないまでも、登場を1年遅らせるだけで、余計な爆弾処理はグンと減るはず。



休日を利用する

▲休日に女の子が登場しないことを利用し、休日コマンドで能力アップ。



初もうでも活用!

▲初もうでの願いで「学力向上」を選べば文系、理系が＋10される。これはデカいぞ！

ときめキック炸裂！ 光、美幸など、運動部所属の女の子は、毎月第3日曜の練習日にはデートへ誘えない。彼女たちを狙っているときは不便だけど、そうでないなら、これを利用したテクもあるぞ。爆弾を消したいけどデートには誘いたくないといったケースで、わざと練習日のデートを申し込むのだ。これなら必ず断られるし、電話をしたことで相手の気持ちもやわらぐ（内部的には傷心度が下がっている）というわけ。

ときめきメモリアル2

全デートスポットList

選べるデートスポットは全部で50カ所もあるから、ひととおり見て回るのも大変！　待ち合わせ場所ごとにまとめているぞ。

■伊集院大橋前

デートスポット		選択可能期間	雨天の場合	コメント	オススメキャラ
河川敷公園		いつでも	雨天OK	女の子の趣味、好みなどが聞ける。評価アップは期待薄	特になし
植物園		いつでも	雨天OK	ハウス栽培で１年中花ざかり。アクティブな女の子は苦手な場所	琴子、美帆、花桜梨、華澄
美術館	通常	特別期間以外いつでも	雨天OK	さまざまな絵画が展示されている。おとなしい女の子向け	美幸、美帆
	ガラス工芸展	1999年6月20日～8月31日	雨天OK	ガラス工芸の特設展。ガラス工芸といえば……？	光、琴子、茜、楓子
	彫刻展	2001年9月1日～11月30日	雨天OK	彫刻の特設展。一部の彫刻は、誰かが壊したことがあるらしい	光
コンサート会場	KNM交響楽団	2000、2001年6月1日～8月31日	雨天OK	クラシック音楽を演奏するオーケストラ	美帆、花桜梨、メイ、華澄
	劇団死期	2000年10月10日～2001年3月25日	雨天OK	演目は「歌舞伎座の怪人」。歌舞伎座に現れる怪人と女優の悲恋	茜、美帆
	SPEECH	2001年5月3日～5月20日	雨天OK	女の子４人組のユニット。近々解散するらしい	光
	アオシス	2001年10月3日～10月25日	雨天OK	海外のロックバンド。あまり女の子ウケはしない	メイ
	T.Mレクリエーション	2001年12月1日～12月25日	雨天OK	奇抜なファッションで有名な、女の子に人気のアーティスト	光、美幸
	GLOY	2002年2月10日～2月25日	雨天OK	現代のロックシーンを代表するバンド	光、美幸
スケート		毎年12月1日～翌年2月28日	雨天中止	スキーと同じく冬限定スポット。運動値が高いと有利	光、茜、ほむら、花桜梨
タワー		2000年12月20日～	雨天OK	ひびきの市を一望できる、高層タワー	琴子、茜、花桜梨

■中央公園前

デートスポット		選択可能期間	雨天の場合	コメント	オススメキャラ
中央公園前	通常	特別期間以外いつでも	雨天OK	並木道、池などがある。四季折々の風景を楽しむのに最適	光、琴子、茜、美帆、花桜梨、華澄
	桜の見頃	毎年3月20日～4月10日	雨天OK	並木道の桜が満開になる	琴子、茜、花桜梨、華澄

■神社前

デートスポット		選択可能期間	雨天の場合	コメント	オススメキャラ
縁日		毎年7月第4日曜日	雨は降らない	金魚すくい、かたぬきなどの出店が並ぶ。盆踊りもやってるらしい	光、美帆、楓子

■駅前広場

デートスポット		選択可能期間	雨天の場合	コメント	オススメキャラ
ショッピング街	ブティック	いつでも	雨天OK	いろんなタイプの洋服が並んでいる。店名は「CHOCOLATE GIRL」	光、美幸、美帆
	ファンシーショップ	いつでも	雨天OK	小物、雑貨などの店。ブティックよりも低予算でOK？	光、美幸、美帆、楓子
	ジャンク屋	出現後いつでも	雨天OK	伊集院メイと初めてショッピング街でデートすると出現する	美幸、メイ
カラオケBOX		いつでも	雨天OK	最新ヒットから演歌、アニソンまで充実。歌の得点表示あり	美幸、茜、ほむら
ゲームセンター	ビデオゲーム	いつでも	雨天OK	対戦台、クレーンゲームなど、ひととおりのジャンルがそろう	美幸、ほむら、メイ
	メダルゲーム	2001年3月29日～	雨天OK	メダルをつかった各種ゲームのコーナー	ほむら、メイ、華澄
ボーリング	ボーリング	1999年9月15日～	雨天OK	オープン初日は50名様１ゲーム無料。運動が苦手な子は×	光、茜、花桜梨
	ビリヤード	2001年6月23日～	雨天OK	知的でアダルトな雰囲気のビリヤードコーナー	光、花桜梨、華澄
映画	リハーサルウェポン4	～1999年6月9日	雨天OK	香港を舞台にしたアクションムービー	美幸、茜
	沈没船恋物語	1999年6月10日～2000年6月9日	雨天OK	記録的ヒットとなった、豪華客船を舞台にしたラブストーリー	光、美帆
	プライベート・ライオン	2000年6月10日～8月31日	雨天OK	戦争の過酷さを描いたヒューマンドラマ	光、美帆、楓子
	マルハゲドン	2000年9月1日～2001年4月30日	雨天OK	人類存亡の危機に立ち向かう男たちのSF超大作	美幸、メイ
	L.A.コンチネンタル	2001年5月1日～2001年12月10日	雨天OK	L.A.市警を舞台にしたサスペンス	琴子、メイ
	ゴッドリラーVSニ大帝国	2001年12月11日～	雨天OK	人気アニメ「ゴッドリラー」の劇場版。テレビ放送は終了	ほむら、メイ
水族館	通常	～2000年5月31日、2001年1月3日～	雨天OK	マグロの回遊が見られる、大型水族館。休館する期間がある	美幸、ほむら、楓子、華澄
	ペンギンショー	2001年1月3日～	雨天中止	リニューアルオープン後の目玉イベント	ほむら

■バス停前

デートスポット		選択可能期間	雨天の場合	コメント	オススメキャラ
動物園		いつでも	一部中止	屋外と屋内があり、雨天だと屋外は見学不能	美幸、花桜梨、楓子
遊園地	ジェットコースター	～2001年11月1日	雨天中止	遊園地の定番アトラクション	光、美幸、ほむら、メイ
	観覧車	いつでも	雨天OK	遊園地の中で唯一最初から最後まで登場するアトラクション	茜、美帆、花桜梨
	メリーゴーランド	～2000年8月31日	雨天中止	子どもに人気のアトラクション。さすがに高校生はちょっと……	美帆
	占いの館	～2000年1月8日	雨天OK	占いロボットによる相性占い	美帆、楓子
	バーチャルハザード	2000年11月1日～	雨天OK	ゾンビ相手のガンアクション。パーフェクトだと……	茜、ほむら、メイ
	オチール	2001年11月1日～	雨天中止	急降下の感覚を楽しむ。刺激が強いので苦手なコも多い	光、茜、ほむら、花桜梨
	ナイトパレード	毎年8月1日～8月31日	雨天中止	夏限定のパレード。豪華さと美しさで人気は絶大	全員
室内プール		2001年3月10日～	雨天OK	いつでも女の子の水着姿が見られるが、自分からは誘いにくい	光、美幸、茜、美帆、ほむら、花桜梨
スタジアム	プロ野球	毎年4月1日～9月31日	雨天中止	ドーム球場でないため、雨天中止になる	楓子
	KOリーグ	毎年10月1日～翌年3月31日	雨天中止	野球のオフシーズンはプロサッカーリーグ	光、楓子
スタジアム		2000、2001年2月16日～3月15日	雨天OK	タケヒロサーカス。近年人気は下降気味とか	茜、美帆、メイ

■ひびきの駅前

デートスポット		選択可能期間	雨天の場合	コメント	オススメキャラ
海	海水浴	毎年7月1日～8月31日	雨天中止	女の子の水着姿が見られる	光、茜、ほむら、花桜梨、華澄
	ドライブ	2001年4月1日～	雨天OK	華澄専用スポットで、海水浴シーズン以外はここになる	華澄
山	紅葉	毎年10月15日～11月15日	雨天OK	真多羅尾高原の紅葉の見どころは1カ月	光、茜、ほむら、花桜梨
	スキー	毎年12月1日～翌年2月28日	雨天中止	スキーウェア姿の女の子がまぶしい。でも運動オンチな子は×	光、琴子、茜、ほむら、花桜梨
	釣り	2001年4月1日～	雨天OK	ほむら＆茜専用スポット	ほむら

ときめキック炸裂！　日曜の夜にテレビを調べると見られ、さらに映画にも登場する、アニメ「ゴッドリラー」。ほむらが大好きなこのアニメ、コナミ公式HPの『ときめき2』コーナーが準備中の頃、ゴッドリラーとヒロインの泉の落書きが掲載されたことがあったんだよね。「このロボットと女の子は『ときめき2』と無関係じゃないけど、世界征服ロボでも新キャラでもない」みたいなコメントが載ってたっけ。今になってようやく納得。

ときめきメモリアル2



気になるあの子のデータをチェック!

プロフィールをはじめとする各種データをもとに、女の子のタイプとセリフ選択の傾向などを、電撃流に分析！



陽ノ下光

●TEL：△△□−○△××
●誕生日（星座）：6月25日（蟹座）
●血液型：A型
●身長／体重：157cm／44kg
●3サイズ：
1年目…B82/W56/H83
2年目…B82/W57/H84
3年目…B83/W57/H85
●所属部：陸上部
●趣味：ガラスの小物収集、サイクリング
●好きな物：ガラスの小物、夏、海、太陽
●嫌いな物：暗闇、地震、雷　ホラー映画
●特技：体を動かすこと全般

登場条件　最初から登場している

好きなデートスポット　ショッピング街（ジャンク屋以外）、中央公園、海、山、室内プール

嫌いなデートスポット　ゲームセンター、ショッピング街（ジャンク屋）

主人公のことが好きという設定なので、少しデートをするだけであっさりときめいてくれる。普通の女の子が好むものは光も好きなのも、つき合いやすい理由のひとつだ。初プレイは彼女狙いがオススメ！



▶この一途さがほかの子狙いのプレイでは重荷になるんだけどね。



水無月琴子

●TEL：○○□−×△□□
●誕生日（星座）：12月2日（射手座）
●血液型：AB型
●身長／体重：166cm／47kg
●3サイズ：
1年目…B86/W58/H84
2年目…B86/W58/H84
3年目…B86/W58/H85
●所属部：茶道部
●趣味：俳句、川柳　お茶を飲みながらの読書
●好きな物：日本茶、和菓子、わびさび、風流
●嫌いな物：辛い食べ物、コーヒー、西洋文化　無意味な横文字
●特技：暗記

登場条件　最初の週で自動的に登場する

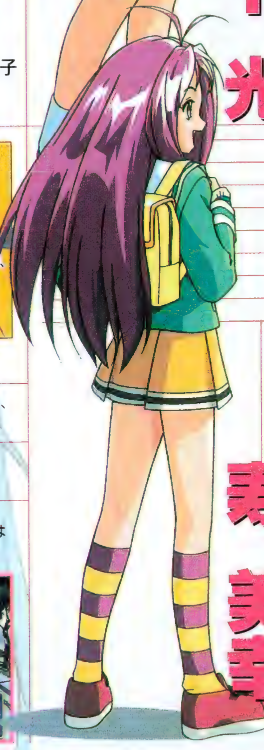
好きなデートスポット　山（紅葉シーズン）、中央公園、タワー、植物園

嫌いなデートスポット　ショッピング街、ゲームセンター

風流を解する男でないと、琴子のハートをつかむのは無理。そのためには、季節のうつろいを感じるような、雰囲気のいい場所に誘うことが大前提となる。そのほかの場所では意外にリアリストな反応が見られるかも。



▶序盤は特に評価を上げにくい。好きな場所を重点的に攻めよう。



寿美幸

●TEL：×△□−○×○×
●誕生日（星座）：1月1日（山羊座）
●血液型：O型
●身長／体重：155cm／43kg
●3サイズ：
1年目…B82/W56/H83
2年目…B83/W57/H83
3年目…B84/W56/H84
●所属部：テニス部
●趣味：お参り、神頼み、カラオケアイドル系コンサートに行く
●好きな物：グレイちゃんグッズ、小動物
●嫌いな物：不幸な事、クジ、不幸の象徴となる物
●特技：ささいなことでも幸せになれる、どんな事故でも大ケガしない

登場条件
1. テニス部である程度活動して、平日にクラブコマンド
2. 雑学が50以上のとき、平日に遊びコマンドを実行
3. 容姿が80以上のとき、平日におしゃれコマンドを実行

好きなデートスポット　カラオケBOX、ショッピング街

嫌いなデートスポット　スケート場、植物園

とにかく明るい子。キミ自身もそれに乗っかれば評価アップは成功したも同然だぞ。個性と感性重視なので、理知的な会話をぶつけてもまったく効果はない。変わった場所を好むので意外なデートも楽しめそう。



▶デート中の不幸には気のきいたフォローがなによりです。

リプレイで学ぶ『ときめきメモリアル2』の傾向と対策

ここまでいろんな攻略記事やデータを掲載してきたけど、初心者の中にはまだピンときていない人がいるのでは。そんな人は実際にプレイを見て勉強するのが一番！　ということで、1人のひびきの高校生徒“電撃PS”くんの3年間をリプレイで検証してみよう。

目指せ、ひびきの高校のパーフェクトボーイ！

1999年4月／今回の目標は、パーフェクトな能力の男。とりあえず全能力100以上にはしたいよね。じゃあ、能力はどれから上げようか？　調べたところ、勉強は平日1日に1上昇、運動、おしゃれ、遊びは倍くらい。OK、平日は勉強オンリーでいく！　ほかは休日で十分カバーできる。

1999年6月／体育祭。ここまで運動はほぼゼロ。でも、棒倒しは腕より頭。作戦さえよければ……よしっ、勝った！　なのに誰も祝福してくれない。知り合ってすぐの一文字さんはともかく光までとはなぜ!?

1999年7月／光と下校時に会う。ちょっと表情が固いし、口調もつれない。デートしてなかったから、評価が下がったのか？そこでテスト後に海に誘ったら、あっさり態度はもとどおり。これなら体育祭前に一度デートに誘っとけばよかったかな。

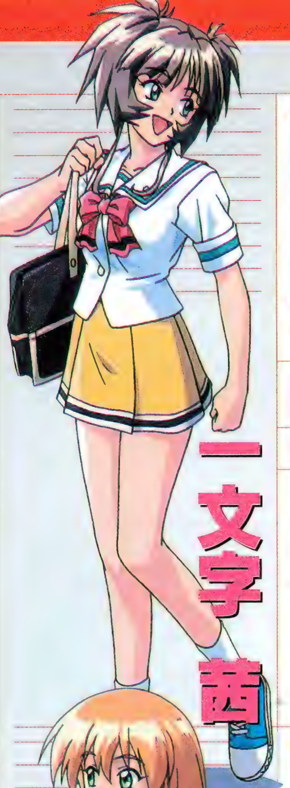
1999年10月／白雪さん、佐倉さんとも知り合い、女の子は計5人。あとから自動的に2人が加わるのを考えると、これ以上は会わないほうが…。容姿と雑学は休日だけで十分、ストレスをためず適度に休養、これで寿さんと赤井さんは登場しない。だが、珍しく平日に運動をしたら、屋上で背の高い女の子を目撃。でも、声をかけなきゃ知り合わない。すまん、今回は許して！

2000年1月／元旦。女の子からの年賀状は光だけ。一文字さんにもアタックしてるんだけどなぁ。初もうでは学力向上祈願。文系と理系が各+10は、非常においしい！



▶「声をかける」を選ばなければ花桜梨とは知り合わない。

ときめキック炸裂！　一部の女の子は誕生日が日曜日になることがある。このときにデートに誘えば、デートの帰りに直接プレゼントを渡せる展開になるのだ。特に仲が良い女の子のときは、さらに自宅に誘ってもらえ、部屋に入れてもらえる特典つき！　女の子の家に行けるのって、特別なケースをのぞけばこのときくらいしかないから、けっこう貴重かもね。ただし、仲が良くないと部屋に入れてもらえないぞ。



一文字茜

●TEL：△△□－△△△○
●誕生日（星座）：9月10日（乙女座）
●血液型：O型
●身長／体重:159cm／46kg
●3サイズ：
1年目…B89/W59/H86
2年目…B90/W59/H87
3年目…B92/W59/H88
●所属部：無所属
●趣味：お菓子作り、カラオケ、ウインドウショッピング
●好きな物：兄、学校
●嫌いな物：兄、軟派な人
●特技：家事全般

登場条件 文系と理系がそれぞれ50以上のとき、平日に文系コマンドか理系コマンドを実行する

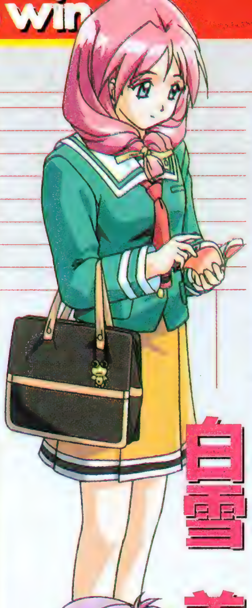
好きなデートスポット 山（紅葉シーズン）、カラオケBOX、タワー、中央公園

嫌いなデートスポット ショッピング街、ゲームセンター

バイトで忙しく、遊ぶヒマのない茜。はやりモノの話ばかりしたり、遊んでいる印象を与えると、気分を悪くするので注意。会話のキーワードは力強い、豪快、元気といった、エネルギッシュなものが並んでいる。



▶高い所と安く遊べる場所が好きと、好きな場所に特徴がある。



白雪美帆

●TEL：△○□－○×△△
●誕生日（星座）：2月24日（魚座）
●血液型：B型
●身長／体重:156cm／41kg
●3サイズ：
1年目…B78/W55/H79
2年目…B79/W56/H80
3年目…B79/W57/H81
●所属部：演劇部●趣味：アンティーク人形収集 絵本収集、占い全般
●好きな物：かわいい物、ケロケロでべそちゃんグッズ
●嫌いな物：うるさい物、ケバケバしい物
●特技：現実逃避、自分のペースに巻き込む

登場条件 ①演劇部である程度活動し、平日にクラブコマンド②文系が55以上、芸術が50以上のとき、平日に文系か芸術コマンドを実行する

好きなデートスポット ショッピング街（ジャンク屋以外）、中央公園、美術館、植物園

嫌いなデートスポット 室内プール、スタジアム、スケート場、ボーリング場、ショッピング街（ジャンク屋）

おとなしい女の子の典型ともいえる美帆を相手にするなら、中央公園、ショッピング街などの定番スポットに誘い、オーソドックスにやさしい男性を演出。彼女に対するイメージそのまんまの対応でいける！



▶よほどムチャをしないかぎり、ハートをつかむのはたやすいぞ。



赤井ほむら

●TEL：××□－△○×△
●誕生日（星座）：7月18日（蟹座）
●血液型：B型
●身長／体重:149cm／39kg
●3サイズ：
1年目…B70/W55/H72
2年目…B72/W55/H74
3年目…B75/W54/H74
●所属部：生徒会
●趣味：食う、寝る、遊ぶ
●好きな物：飯、寝ること、TVアニメ、ゲーム
●嫌いな物：勉強、集団行動、じっとしていること
●特技：どこでも眠れる、会長キック

登場条件 ①体調が110以上のとき、平日に休養コマンドを実行②ストレスが25以上になると自動的に登場

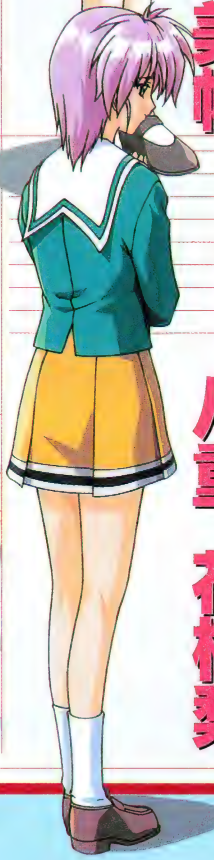
好きなデートスポット 遊園地（占いの館、メリーゴーランド、観覧車以外）、海、山、ゲームセンター、カラオケBOX

嫌いなデートスポット 美術館、植物園

恋人同士というより、いいコンビになることを目指すこと。よく気が利き、ほむらのノリを高めるような対応を心がけよう。無粋な言動は×。遊ぶことが大好きで、デートに誘いやすいのはなによりだ。



▶インドアよりはアウトドア向きの性格。夏と冬は屋外で決まり！



八重花桜梨

●TEL：○×□－○△××
●誕生日（星座）：5月20日（牡牛座）
●血液型：A型
●身長／体重:169cm／50kg
●3サイズ：
1年目…B86/W61/H87
2年目…B86/W61/H88
3年目…B86/W61/H88
●所属部：無所属（バレー部）
●趣味：自然と戯れること
●好きな物：熱帯魚、猫、自然
●嫌いな物：犬、悪口、陰口、嘘、偽善
●特技：？

登場条件 ①運動が70以上のとき、平日に運動コマンド②バレー部である程度活動し、平日にクラブコマンド

好きなデートスポット 水族館、中央公園、室内プール、海

嫌いなデートスポット ゲームセンター、ショッピング街（ジャンク屋）

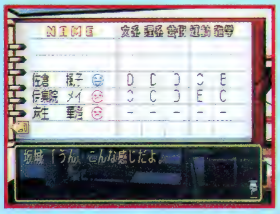
無口でミステリアスな花桜梨の正体はスポーツ少女。イメージとあわなそうだけど、海水浴やスキーなどへも積極的に誘おう。自然や生き物を愛する姿勢と、頼りがいのあるオトコをアピールするといいぞ。



▶最初のデートは絶対にすっぽかされる。気にせずアタック！

お誘いラッシュ&爆弾で後半は大忙し!?

2000年4月／3つの学力は全部100以上。容姿と雑学も休日だけで100オーバーだ。ここらで低めの運動を底上げしよう。そういや2年生になったら、平日の運動でもあの女の子は出なくなったな。……胸が痛む。**2000年9月**／修学旅行後に華澄さんと再会。うーん、大人の魅力ぅ～。ここは彼女にアタックするか!? しかーし、この頃になると、これまでつき合ってきた光と茜が突如デート誘いの猛ラッシュ！ 華澄さんとデートどころじゃないじゃん。わざと突き離す度胸もなく（爆弾が怖いし）、シクシク……華澄さんはあきらめます。**2000年11月**／よくない噂が流れる。匠チェックで水無月さんが傷ついてると判明。さっそく電話して……って、ガ～ン！ どうせつきあわないからって電話番号聞いてなかった。後半の休日はデートで大変だから、序盤に聞いときゃ楽だったのにな～。**2001年3月**／期末テストで1位を獲得と学力は順調そのもの。多少低いのは根性。運動以外でカバーするのは理系学習、それと爆弾処理の電話がいい。デートを断られると、根性が少しアップするんだよね。**2001年9月**／進路相談で一流大を志望。学力は平均140以上でも「もうちょっと努力して」か。ハードルはかなり高いぞ。デートはお誘い待ちにして勉強に専念するか？



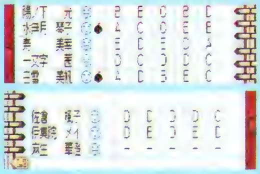
▶再会時にこの状態だと、もう華澄先生狙いはアウト！

卒業直前のパラメータ

主人公 ▼一流大学受験はめでたく合格見込み。



女の子評価



次ページへ続く

ときめきメモリアル2

ときめキック炸裂！ DPS独占企画の“ときめきラブレター”には、これまでたくさんの申し込みがありました。本当にありがとうございます。ただ、八重花桜梨さんあてに申し込んでくれた方々、大変申しわけありません。花桜梨さんは「放っておいて」とのことで、何度も説得したのですが、ほとんど文章をいただけませんでした。彼女の気持ちが変わってからまたご応募ください。



佐倉 楓子

●TEL:○○□−×△□□□□△−××△−○△□○（転校後）
●誕生日（星座）：11月14日（蠍座）
●血液型：O型
●身長／体重：154cm／46kg
●3サイズ：
1年目…B83/W64/H84
2年目…B85/W62/H85
3年目…B86/W60/H86
●所属部：野球部
●趣味：ポストカード収集、手芸全般
●好きな物：野球、は虫類
●嫌いな物：体重計、毛虫
●特技：裁縫

登場条件 ①野球部である程度活動し、平日にクラブコマンド②根性が30以上になると、自動的に登場

好きなデートスポット 動物園、スタジアム、ショッピング街（ファンシーショップ）

嫌いなデートスポット スケート場、ボーリング場、ショッピング街（ジャンク屋）

スタイルにコンプレックスあり。「かわいい」はセーフだけど「スタイルいいね」はアウトだぞ。デートでは盛り上げ役に徹すれば効果的だけど、常識を外してはしゃぎ過ぎると引いてしまうので注意しよう。



▶スタジアム大好き。いつでも何度でも誘って平気なのが○。



伊集院 メイ

●TEL:○△×−○×△○
●誕生日（星座）：10月28日（蠍座）
●血液型：AB型
●身長／体重:149cm／38kg
●3サイズ：
2年目…B72/W55/H73
3年目…B75/W56/H74
●所属部：電脳部
●趣味：ブランド品集め庶民を見下すこと
●好きな物：素晴らしい自分、マンゴスチン
●嫌いな物：人ごみ、がまん、ネギ
●特技：わがままを通す

登場条件 2000年4月5日になると自動的に登場

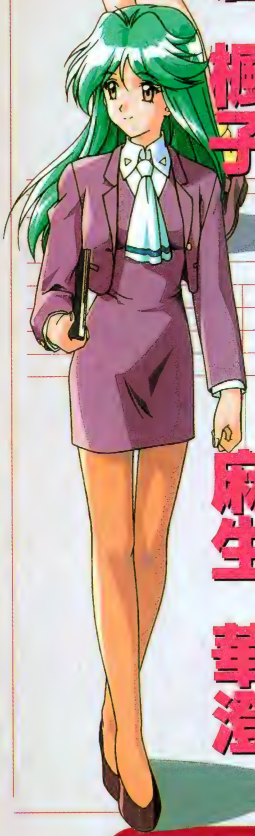
好きなデートスポット ゲームセンター、遊園地（メリーゴーランド以外）、ショッピング街（ジャンク屋）

嫌いなデートスポット スケート場、ボーリング場

知識や教養をほめても「当然」といわんばかり。でも、女の子としての魅力をほめられると弱いみたいだ。一方主人公に対しては知的な会話が要求される。評価は上がりやすく、慣れると一気にオトせるはず。



▶会話のクセをつかめばメイ攻略作戦は成功したも同然！



麻生 華澄

●TEL:□△△−△△×−○□○□○○□−○○△○（3年目）
●誕生日（星座）：10月9日（天秤座）
●血液型：A型
●身長／体重：164cm／48kg
●3サイズ：B88/W58/H86
●所属部：吹奏学部（3年目）
●趣味：ピアノを弾くこと
●好きな物：ドライブ、お風呂
●嫌いな物：早起き、機械いじり
●特技：ピアノを弾くこと

登場条件 2000年9月25日になると自動的に登場

好きなデートスポット 山（紅葉シーズン）、海

嫌いなデートスポット ショッピング街（ジャンク屋）

登場が遅く、ほかの女の子と深い仲になっていると、華澄の評価を最高にするのはまず不可能。彼女1人にしぼってプレイするのが大前提だ。セリフ選択は少年らしさを残した感じがグッド。最高難度の彼女をオトせる？

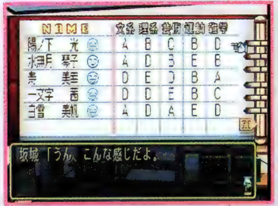


▶1年半しかないので彼女とのデートを最優先。運動部はキツイ？

告白されるのに必要なパラメータは?

女の子に告白される条件は、その子とラブラブなのはもちろん、主人公の能力も重要となるぞ。とはいえ、今作では女の子からの歩み寄りがあるせいか、前作よりは能力のハードルが低い。だいたい表の評価があれば大丈夫みたいだぞ。注目すべきは女の子の初期能力、そして登場条件に関わる能力。これらが告白条件にかなり大きい可能性でかかわってくる。たとえば美幸狙いの場合、雑学、容姿をメインに伸ばすのがよい。一方手がかりのない華澄は、能力が無関係か、逆に全能力が要求されるか……。まったくの手探りでやるしかない。

名前	文	理	芸	運	雑	注目パラメータ
陽ノ下光	B	B	D	B	C	なし
水無月琴子	B	C	B	E	B	なし
寿美幸	D	D	D	C	C	雑学、容姿
一文字茜	D	D	D	A	A	文系、理系
白雪美帆	B	D	B	E	C	文系、芸術
赤井ほむら	E	E	D	A	B	体調、ストレス
八重花桜梨	B	B	B	A	B	運動
佐倉楓子	C	C	C	D	C	根性
伊集院メイ	C	B	C	D	D	なし
麻生華澄	—	—	—	—	—	なし



▲仲のいい女の子の能力は、キミの能力に似てくる。

気になる結果は？

合理的だけどときめきは少ないかも

能力アップは成功したけど、女の子とのデートは少なめで、ちょっと不満かも。これでも伝説の鐘は鳴ったんだけどね。この方針で主人公を育てるなら、狙いの女の子を完全にひとりに決め、ほかの子には見向きもしない一途な男になったほうがいいぞ。クリア後のアルバムも、最初の1年は写真が少なく、後半はお誘い中心で同じ場所の写真が並んだりと、これまた物足りない。でも、アルバムは12個まで保存できるし、またリベンジすればいいかな。

リプレイから見出した教訓

①学力を優先して鍛える

文系、理系、芸術は、ほかの能力よりも数値が上昇しにくい。全能力を高める場合は、学力を優先させたほうがいいだろう。特に序盤の平日コマンドは勉強のみも可。

②根性をカバーしよう

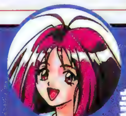
根性は運動と理系学力でしか上昇させるコマンドがなく、伸び悩むことが多い。じつは休日におしゃれ、遊びを実行するのは、根性のダウンを抑える効果があるのだ。

③受験の必要学力は高い

前作では、平均学力130以上で一流大に合格できたけど、今回は最低でも平均160以上ないと、合格は難しいかも。前作と同じ感覚でプレイすると泣きをみるぞ。

④恋には一途な気持ちで

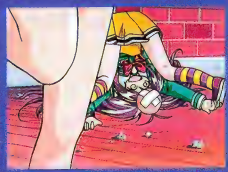
途中で狙いの子を変えようとしても、ハートに火のついた女の子を封じるのは難しい。わざと嫌われるなどすればいいんだけど、それまでの時間がムダになるものね。



特別コラム

美幸ってば不幸

DPS125号の表紙用に、みんなで写真を撮るっていうから〜、美幸もほむらちゃんみたいに目立と〜かなって思って、ヘイの上に登ったの。そうしたらね、急にね、足元がくずれて美幸が落っこちたところでシャッター押されちゃったの〜。しかも文字で美幸が隠れて……え〜、まだ話の途中〜。



▶実際の美幸イラストはこ〜なってました。

ときめきクリスマス

大好評の「ときめきラブレター」。応募者多数のお礼として、なんと、『ときめき2』の限定版を5名の読者にプレゼントするぞ。応募方法は「ときめきラブレター」の応募券を2枚ハガキに貼って、「ときめきクリスマスプレゼント」係まで。今回は同じ号の応募券も受け付けるぞ。また「ときめきラブレター」の内容も近々更新予定。2通目の手紙が欲しい人は応募券を捨てないで取っておいてね。

11月25日よりスタート

ひびきのネット誕生!

『ときめき2』の世界を再現した仮想空間「ひびきのネット」がゲーム発売日の11月25日より、現実のインターネット上で開設された。ここでは、ひびきの市の情報をHP閲覧したり、ひびきの高校の生徒とのe-mail交換が可能になっているぞ。またなんとキミ自身がひびきの高校の生徒になり、ゲーム中にない部活を作ることだってOKなのだ!! インターネット環境があって『ときめき2』を購入した人なら、誰でもで参加できる資格がある。キミも全国の仲間とひびきのネットを楽しもう

ひびきのネットとはどんなとこ?

1 ひびきの市にあるプロバイダー
ひびきの市のプロバイダーという設定で、コナミHPからは完全に切り離された存在。URLはゲーム中のどこかに表示されている!!

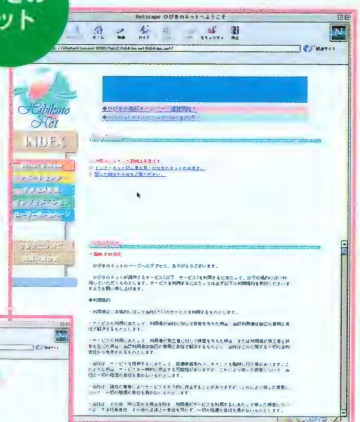
2 キミ自身がひびきの市民だ!
ここではみんな、ひびきの市民になりきるのがルール! ひびきの市に住む者の視点で考え、行動(書き込み、チャット)しよう。

3 攻略の話はNG
現実世界にパラメータがないように、ひびきの市民の視点ではパラメータなんてないはず。当然、攻略なんて概念も存在しないのだ。

4 常識の範囲で行動すること
人に迷惑をかけないなど、一般常識を守るのは当然のこと。多数の人々が参加する場所だということを忘れないようにね。

開始当初のホームページ

ひびきのネット



▼ひびきのネットの開いたHP。利用状況やお知らせ、ルールなどが見られる。

ひびきのウォッチャー

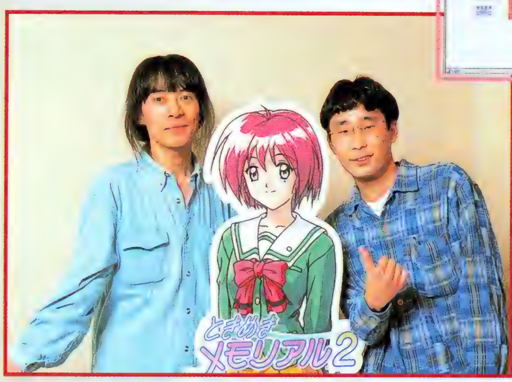


▲ひびきの市の情報誌のHP版がコレ。情報誌の内容の拡大版ともいえ、ひびきの市の各種情報が掲載されるぞ。月1回のペースで更新する予定とのこと。

ひびきの高校



◀私立ひびきの高校のHPで、生徒からのメッセージや部活状況、学校案内を表示。キミが生徒となり、このHP内で活躍することもできるのだ!



開発スタッフに聞いた ひびきのネット その全貌と将来の展開

現実世界とゲーム世界をリンクさせた、業界初のシステム〝ひびきのネット〟。初めての試みだけに、どんな楽しみ方ができるのかなど、全体像がつかめていない人も中にはいるだろう。そこで、『ときめき2』開発スタッフで、ひびきのネットの開設にもたずさわった、お2人にインタビュー! サービスの中身、今後の展開、そしてひびきのネットの可能性などを聞かせてもらったのだ。

新キャラ誕生の可能性もあります

――ひびきのネットについて教えてください。

メタルユーキ氏(以下 メ):『ときめき』のファンには、自分で応援HPを開設し、イラストや小説を発表している人が多いんです。そんな人にもっと広い交流の場を提供しよう、というのが狙いです。

西浦慎介氏(以下 西):ゲーム世界の「ひびきの市」に存在するプロバイダーという設定で、コナミからは独立した運営形態です。だから、たとえばあるユーザーを美術部の部長に任命し、その人に運営を任せることも、独自の判断で可能なんです。

メ:独立運営ですから、バナー(広告スペース)もありますし。ひびきのネットからHPを開設したり、メールアドレスを取得したりすることもできるようになるでしょう。

――ゲームの登場人物も存在しているそうですが。

西:ひびきの市の住民もここを利用していますからね。ゲーム中でe-mailアドレスを見つければ、その人物とメール交換できます。彼らとの交流から、ほかのキャラのメールアドレスを教えてもらえるなんてこともあるんです。

メ:それと、登場人物以外のキャラもひびきの市の住人ですから、ある女の子に人気が出れば、その子が『ときめき2』関連ソフトの新キャラになることもありえますよ。

――今後の展開を教えてください。

西:ひびきの市の音楽ショップでのCDオンラインショッピングや、提携アーティストのビデオクリップを「コンサート会場」で流す構想など考えてます。

メ:最終的には、ユーザーの方主導でこの仮想空間を盛り上げてもらえるまでに成長してほしいですね。



●シナリオ監督●
西浦慎介氏
平成8年、新卒でKCE東京にプログラマーとして入社。ゲーム制作は『ときめき2』が初仕事。



●開発プロデューサー●
メタルユーキ氏
前作『ときめきメモリアル』では音楽担当。「ときめき」や「二人の時」も氏の作曲だ。今回はプロデューサーと音楽ディレクターを兼任している。

POINT1 e-mail交換ができるキャラ
情報通の匠や電脳マニアのメイはアドレスを所有。



POINT2 人気の女の子が新キャラに
この表紙の女の子だって、ネット上で人気が出れば、関連ソフトに登場する可能性があるのだ。







グローランサー

今回の攻略では、ゲームの中盤までをRMC戦闘を中心にして徹底的に攻略していくぞ！

発売中 RPG	▶¥6,800 ▶アトラス ▶MC(2ブロック)

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

このゲームをキャラゲーだと思っている人、手を挙げて！　あ、そこのキミ、わかっていませんねぇ。たしかにうるし原氏のキャラクターも魅力的だけど、それぞれのキャラクターが持つ個性、シナリオ、ゲームシステムが見事に一体化している点も見逃しちゃいけないぞ。今回の攻略範囲は中盤までで、本当におもしろくなるのは「これから！」という感じかな。フローチャートとRMC戦闘がメインの攻略になっているから、困ったときは参考にしてね。　（犬）

発売直後！ 中盤まで一気に濃密攻略!!

ゲーム攻略フローチャート1

1	ローザリア	（キャラメイク）	C.P.Ⅰ
2	西の岬	（指輪をもらう）	
3	ローザリア西	（RMC／カレン救出）	
4	ローザリア	（サンドラの研究書を盗まれる）	
5	デリス村	（ウォレスを仲間に）	
6	山小屋	（RMC／研究書を奪還）	
7	デリス村	（RMC／エリオット救出）	C.P.Ⅱ-a
8	ローザリア	（RMC／サンドラ救出）	
9	デリス村手前	（RMC／エリオットと再会）	
10	デリス村東	（RMC／ジャイアントゲルとの戦い）	
11	魔法学院	（遺跡の立ち入り許可をもらう）	
12	フェザリアン遺跡	（RMC／アリオスト救出）	
13	魔法学院	（飛行装置完成）	
14	ブローニュ村	（アリオストの父の墓参り）	
15	西の岬	（エリオット＆ルイセ、フェザーランドへ）	
16	ローザリア	（ルイセが迎えに……）	
17	フェザーランド	（女王に追い返される）	
18	魔法学院	（フェザリアンに関する文献探し）	
19	ブローニュ村	（エリオットと別れる）	
20	グランシル	（RMC／武道大会出場）	
21	魔法学院	（通行証を借りる）	
22	コムスプリングス	（ダニーに会う）	
23	魔法学院	（通行証返却）	
24	ラシェル	（カレンに再会）	
25	フェザーランド	（女王が誘拐されたことを知る）	
26	グローシアン遺跡	（RMC／女王救出）	C.P.Ⅱ-b
27	フェザーランド	（解毒剤入手）	
28	ローザリア	（サンドラ回復、仕官）	
29	ラージン砦	（RMC／王女の護衛）	
30	ローザリア	（休暇1）	C.P.Ⅲ

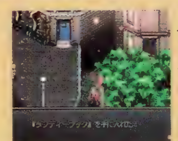
※C.P.は、CHECK POINTの略。各記事に対応しています。また、丸囲み数字は、RMC戦闘の囲み記事に対応しています（以下同）。

まず前号までのおさらいをしちゃうわね♥



CHECK POINT Ⅰ キャラクターメイキング

ゲーム開始直後、最初のイベントが「キャラクターメイク」。サンドラから「買い物へ行きなさい」と言われて街の中へ出かけるのだが、この際の行動内容によって主人公キャラの成長度・個性が決まる。詳しくはP.159からの「はじめて物語」で紹介しているので参考にしよう。何度でもやり直しがきくので、納得がいくまでチャレンジした方がいいぞ！



◀とある場所に埋められている本。1発で見つけたい。



◀困っている人の役に立つことも重要だ。



せめてこれくらいは!

◀格闘することが多いため、移動力や攻撃力を重視。

CHECK POINT Ⅱ RMC戦闘 デリス村［エリオット救出］・グローシアン遺跡

a デリス村

盗賊団に狙われているエリオットを守りつつ敵を全滅させるRMC戦闘。この戦闘では村人の命も守らなくてはいけないため、村人に近づく敵から優先して倒そう。また、村人のHPを回復できないことや、マップの端から次々と増援が出現することも頭に入れつつ戦おう！

敵の増援に注意しよう!

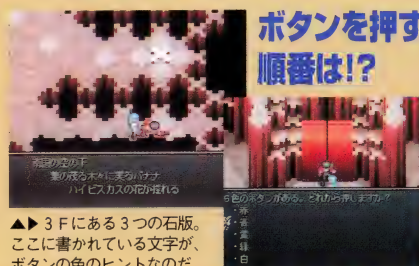


▲▶盗賊の増援に備え、味方キャラクターを散らして戦う。ボスのトドメはジュリアンで。

b グローシアン遺跡

フェザーランドの女王が幽閉されている遺跡。ここでのRMC戦闘は、5色のボタンを決められた順番通りに押して門を開けつつ敵を全滅させるというもの。敵は十字の形をしたブロックから次々と出現するため、このブロックをパーティで集中攻撃して早めに破壊することが重要だ。

ボタンを押す順番は!?



▲▶3Fにある3つの石版。ここに書かれている文字が、ボタンの色のヒントなのだ。

CHECK POINT Ⅲ 初めての休暇（1）

休暇で各キャラと会話すると、隠しパラメータである「友好度」が上昇する。また、イベントによる会話選択では、大幅な友好度アップが狙えるぞ。初めての休暇では、ローザリアでルイセのイベントが起こるので見逃すな！



▲各キャラのイベントは、休暇先により決まっている。

●休暇1のオススメキャラ ルイセちゃん



◀ローザリアの休暇1で発生するルイセのクッキーイベント。ルイセと仲良くなるチャンス！

ぐろらん基礎講座〔主人公編〕 最初に行うキャラクターメイキングの結果によっても、主人公のパラメータは変わってくる。基本的には攻撃系キャラなので「キュア」などの回復系の魔法と「レスト」を覚えたら、「俊足」や攻撃系のスキルを優先して取得するのが得策だろう。

伝説の悪魔ゲヴェルと水晶鉱山の秘密!

ゲーム攻略フローチャート2

1	魔法学院	・水晶鉱山の立ち入り許可をもらう ・横流し犯を捜す依頼	
2	水晶鉱山	・旧坑道への立ち入りを拒否される	C.P. I
3	ブレーム火山	・RMC／クリアノ草入手	➡ ❶
4	魔法学院	・透明化薬入手	
5	水晶鉱山	・透明化薬を使って旧坑道に侵入 ・RMC／横流し犯を倒す ・最深部でゲヴェルの抜け型発見	➡ ❷
6	ローザリア	・休暇2	C.P. II


◀ブレーム火山にはアイテムがたくさん落ちているので、残さず拾おう！

CHECK POINT I 旧坑道へ入るには?

水晶鉱山には頂上と旧坑道への道があり、旧坑道は崩落事故で立ち入り禁止となっている。旧坑道入口の見張りに何度か足止めをくらうと「透明にでもなれれば…」といったヒントが。そういえば魔法学院に透明化薬の研究をしている人が…!?

●透明化薬を手に入れよう

透明化薬完成のため、ブレーム火山にあるクリアノ草を取りに行く。しかしRMC戦闘が！



◀クリアノ草をゲットするためのRMC戦闘が待ち受けているぞ。

●最深部でパーティが目にしたものは!



◀透明化薬を入手し、RMC戦闘2（下記参照）をクリアしたパーティが、最深部を調べると……!

CHECK POINT II 休暇2の過ごし方

ゲヴェルの抜け型を発見した時点で、このパートの任務は終了。RMC戦闘1で、盗賊を逃がしていなければ休暇が3日もらえるハズだ。休暇2は、カレン＆ゼノス兄妹との親睦を深めよう。

3日もらえれば合格!


▲RMC戦闘を完璧にこなしていれば、3日間の休暇は確実！

! 休暇2のオススメポイント

●ラシェルでカレンと



保養所内でカレンと会話をすると3択が出るぞ。この回答次第で、カレンの友好度が大幅アップ。男なら硬派にキッパリと答えよう。

●ローザリアでゼノスと



ローザリアの東の砦（出入口）では、ゼノスとのイベントが発生する。条件は休暇1でルイセのクッキーイベントを見ていること。

これでバッチリ!! RMC戦闘 1 ブレーム火山［勝利条件：時間内にクリアノ草入手］





バトル前の準備はコレ!
入口からココまでに回復場所がないので、HPやMPの浪費は厳禁！

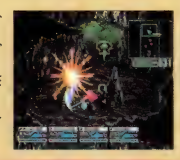

▲この洞窟には時間制限がある。⊗による高速移動を使おう。

敵を全滅?　それとも逃げるが勝ち?

基本的には、最深部にあるクリアノ草を取って下から脱出することが目的になっている。しかし、一番足の速い主人公を往復させるより、敵を全滅させた方が早いこともあるぞ。ただしこの場合、パーティの攻撃力に余裕があることが条件になる。いずれにせよ、足が速い主人公にクリアノ草を取りに行かせる作戦が一番確実だ。残りのキャラは後方で主人公の援護に回らせよう。

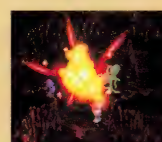
A 主人公で突破

クリアノ草直前の場所は、混戦状態になること必至！


◀クリアノ草がある手前のポイントが、最大の難関。

B ルイセがバックアップ

後方からルイセの攻撃魔法で主人公を助けよう。


◀ルイセのファイアーボールで複数の敵にダメージを。

これでバッチリ!! RMC戦闘 2 水晶鉱山［勝利条件：敵を逃さず全滅させる］





バトル前の準備はコレ!
ブリザードやファイアーボールを覚えておくと、一気に敵を倒せるわよ。

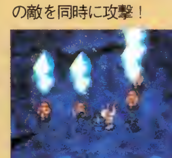

◀ルイセとミーシャには、ブリザードを修得させておこう。

速攻で全滅させるのが理想的だが!?

敵を南の出口から脱出させないようにすることを第一に心がけること。また、戦闘の途中で出口付近から2人の増援が出現するため、これらの敵を一網打尽にできる戦闘ポイントから総攻撃をかけるか、マヒ系の魔法で足止めして各個撃破するかの2択になる。ルイセとミーシャ2人がブリザードを覚えている場合は、ブリザードの連続詠唱で敵をまとめて攻撃し、残った敵を主人公やウォレスで倒すと楽だ。

A ブリザード連発!

ブリザードでほとんどの敵を同時に攻撃！



B ウォレスは投擲武器で

投擲武器なら、離れた敵にも攻撃できて便利。



※マップ上のアルファベットは、キャラの位置や戦闘地点を表しています。また、RMC戦闘の囲み記事内の説明に対応しています（以下同）。

ぐろらん基礎講座〔ルイセ編〕 完全に魔法使い系のキャラなので、攻撃系のスキルアップは後々に回して「キュア」などの回復系と「ファイアーボール」や「ブリザード」といった、強力かつ広範囲の敵にダメージを与えられる魔法を優先して覚えさせよう。「詠唱時間短縮」のスキルもオススメだ。

バーンシュタインが宣戦布告！ ローランディアのピンチ！

ゲーム攻略フローチャート3

1	ローザリア	・姫を迎える任務の依頼	
2	ラージン砦	・バーンシュタインからの宣戦布告を知る	
3	ローザリア	・布告状を王へ渡す ・姫の救出任務を受ける	
4	ラージン砦	・橋を架けるバーンシュタイン軍と遭遇	C.P.Ⅰ
5	吊り橋	・RMC／吊り橋を落とす ・ジュリアンと再会	
6	ラージン砦	・橋を落とした報告	
7	吊り橋	・ロープを使ってバーンシュタインへ ・ガルアオス監獄を覚える ・RMC／姫を救出 ➡❸	C.P.Ⅱ
8	ローザリア	・RMC／エリオット救出 ➡❹ ・ゼノスと遭遇 ・休暇3 ・領地獲得	C.P.Ⅲ C.P.Ⅳ

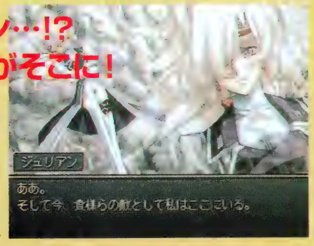


◀クランシルの闘技場へ行ってフリーバトルに挑戦してみよう。思わぬアイテムが手に入ることも。

CHECK POINT Ⅰ 谷に架かる橋

バーンシュタインから宣戦布告を受けたローランディア。主人公たちは、ラージン砦の東で谷に橋を架けようとしているバーンシュタイン軍の行動を阻止する作戦に出る。ここでのRMC戦闘は、敵の進軍を防ぐため、橋を落とすことが目的だ。

ジュリアン…!? なぜキミがそこに！



▶バーンシュタイン軍を統率する指揮官がジュリアンだとは！ インペリアル・ナイツになったジュリアンを見る心境は複雑。

RMC戦闘 橋に架かるロープを切れ！

橋まで誰かを移動させれば、ロープを切り落とすことができる。切るのは非常に楽なので、できるだけ敵を倒して経験値を稼ぐのもいい。


◀橋を落としてしまえば、敵の増援を防げる。

●ロープを掛けてバーンシュタインへ

レティシア姫を救出するため、落とした橋にロープを掛けてバーンシュタインへ潜入することに。


◀ちょっと愉快なイベントが見られるぞ。ミーシャファンは必見!?

CHECK POINT Ⅱ バーンシュタインでの戦い

ガルアオス監獄へ運ばれる途中で、姫を救出するのがパーティに与えられた使命だ。バーンシュタインのフィールドの敵は強いため、戦うには少々覚悟が必要。だが、お金や経験値がたくさんもらえるので、ここは進んで戦いたいところだ。

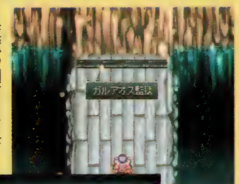
ちょっと耳より情報!!

洞窟の先の分かれ道を南へ進むと、道に迷った商人がいる。ここで装備を整えたり、回復アイテムの補充を行うことができるぞ。



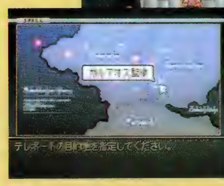
えぇもん売ってまっせ〜

●まずはガルアオス監獄を訪れよう



▶監獄の門前まで来れば、目的は達成だ。

最初の目標は、ガルアオス監獄の場所をルイセに覚えさせること。これでテレポートが使える。



ルイセのテレポートでいつでも来られる！

◀念のためテレポートを選んで、ガルアオス監獄を覚えているか確認しておこう。

そして奇襲のときはやってきた…

これでバッチリ!! RMC戦闘 3 ガルアオス監獄の東 ［勝利条件：姫の救出］

監獄送りの姫を救え！

姫の救出は奇襲戦法をとるため、護送中の奇襲開始ポイントが戦いの勝敗を分ける。とくにジュリアン（レベル42）は、戦っても歯が立たないほど強いため、西の橋を落として来られなくする必要がある。成功すれば、あとは姫をさらう敵に注意しつつ、東の橋を落として敵兵を全滅させるだけだ。



※黄色い矢印は西の橋を落とす前の進軍ルートを、赤い矢印は西の橋が落ちたあとの進軍ルートを表しています。



ジュリアンと再び敵対!?



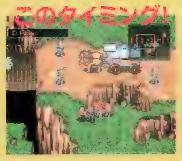
バトル前の準備はコレ！

ルイセやミーシャはブリザードを覚えているわよね？ あとは主人公やウォレスの防具を強化かな。

防具の強化で守備力アップ！

Ⓐ 奇襲をかけるタイミングと方向が勝負の分かれ道！

ジュリアンのマーカーが左端へ消えた瞬間が勝負だ！ 速攻で西の橋へ向え。



このタイミング！

▶飛び出すときは、西の橋に近い岩場の左から。

Ⓑ 西の橋から東の橋へ！

主人公で西の橋を落としたら、全員で敵の撃退と東の橋を落としにかかろう。

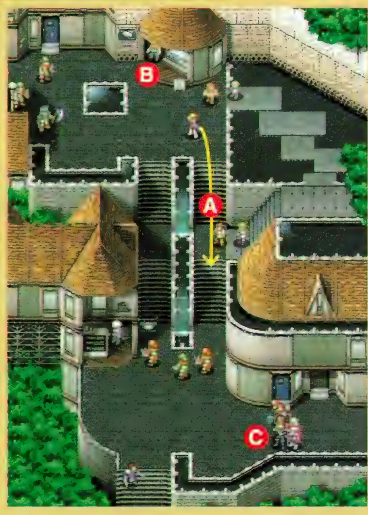
ここは力押しで！



▶ルイセとミーシャはブリザードやキュアで支援。

ぐろらん基礎講座〔ウォレス編〕 ウォレスはHPや基本攻撃力が高いものの、移動力がないため、近接戦闘では攻撃参加が遅れて使いにくいキャラになってしまう。できるだけロングレンジの武器（ダブルエッジやブラッディクロスなど）を装備させて遠距離攻撃できるようにすると、すごく役に立つぞ。

これでバッチリ!! RMC戦闘 4 ローランディア王都 [勝利条件：エリオットを守る]



エリオットを狙うオズワルドと謎の覆面男



バトル前の準備はコレ!

RMC戦闘3で消耗したHPやMPを他の町で回復しておいてね。

姫を救出したら、すぐにでもローランディアへ戻りたいところだがチョット待った！　ローランディアではエリオットを襲う盗賊団とのRMC戦闘が待ち受けているため、姫の救出時に消耗したHPやMPを回復させておこう。この戦闘はエリオットを守るだけでなく、彼の援護で守りが手薄になった姫を覆面男から守る必要もあるぞ。



A エリオットはパーティと合流

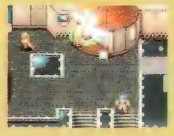
エリオットは黄色い矢印通りに、右の階段からパーティに合流させよう。



◀市民を守るため、エリオットを敵の標的に。

B 盗賊団は主人公で

武器屋の主人を襲う盗賊を主人公で倒すまでは、キュアで体力回復を！



◀武器屋の主人はキュアの連続詠唱で助ける。

C 姫の守りはウォレスに!

盗賊団に気を取られると姫の守りが手薄になるので、ウォレスを盾にして守ろう。



◀スキあらば、ミーシャもサンダーで攻撃！

3度目の休暇は今までとひと味違う!!

CHECK POINT III 最大で3日の休暇がとれる!

休暇3ではRMC戦闘でミスを冒さない限り、3日の休暇日数が与えられる。休暇3からはイベントが多くなってくるため、できるだけ多くの休暇日数を得たいところだ。もし3日取れたなら、DPS編集部オススメのポイントで休暇を過ごしてみてはどうかな？　とくに、コムスプリングスとラシェルでのイベントは見逃せないところだぞ。

完全クリアを目指せ



◀このパートもミスなくクリアしていれば、3日ゲット。

●DPSオススメ! 3日間の休暇ツアー

1日目 ローランディアでルイセと隠れんぼ?

ルイセのクッキーイベントを見ていれば、ローランディアで彼女とのイベントが発生する。イジワルをしたあとに、ルイセをどうなぐさめるかがポイントかな？



◀自宅でティピちゃんの悪知恵さく裂。ルイセ……泣く！

2日目 コムスプリングスでジュリアンの秘密が?

コムスプリングスでは、温泉宿付近でジュリアンに会える。イベントは2回続けて発生するんだけど、2回目のイベントでジュリアンの意外(？)な秘密が明らかに！



◀あ！　ティピちゃん、そんな！　え？　ジュリアンが？

3日目 ラシェルでカレンとゼノスに会おう

休暇3でしか発生しないイベントなので、これだけはチェック！　保養所前でカレンとゼノスに話しかけよう。会話の選択次第で友好度を大幅に上げることができるぞ！



◀答え方はキミの力ン次第。素直に選択するのが一番？

CHECK POINT IV 自分の領地「MY CITY」獲得!!

ここでは、このゲームならではのイベントが発生するぞ！　なんと、王様から領地をもらい受け、そこに自分の街を作ることができるのだ。場所はローランディアの西にある空き地だったところ。休暇後に訪れると、街の名前を付けたりさまざまな施設を建設することができる。この街が、今後のストーリーにどう関わるのかは……秘密。

ローランディアの西の空き地



◀ゲーム開始直後のイベントで迷い込んだ人も多いはず。

●自分の領地で何ができるの?

1 街に名前を付けられる

領主として最初に行うことは、もちろん街の命名だ。あとで後悔しないようなカッコイイ名前を付けよう。



愛着がわく～♥

◀街へ入るたびに、名前が表示される。テレポートの魔法でも表示されるぞ。

2 施設を建てて発展!

公園以外は、自分の所持金から資金を出すことで展示場やレストランといった施設を建てることができる。



こんなに立派に!

▲▶施設を建てたら立派な街に早変わり。

3 人を雇って街をさらに発展させることができる!

施設は建物だけでなく、その中で働く人がいなければ意味がない。レストランならシェフを、展示場なら絵描きを雇うという具合だ。雇える人間は、世界中の村や街などに散らばっているので、すみずみまで歩き回る努力をしたほうがイイぞ。

- ●レストラン：最大で2人のシェフを雇うことが可能。
- ●劇場：芸人は全部で3人(団体)。宿屋にいることが多いとか!?
- ●展示場：2人を雇える。絵描きみたいな人に心当たりはない？

☆チャート1巻で閲覧できる魔法学院の重要図書。その中に出てくる「ダンジョンMAN」も、この街に関係してくる……？

ぐろらん基礎講座〔ミーシャ編〕 女の子なので頼りなさそうに見えるが、体力の上昇度が高いため武器を使用しての戦闘もこなせるキャラクターだ。パーティの構成にもよるが、基本は魔法を使って攻撃する後方支援型なので魔法系のスキルから覚えさせたいところ。

迷いの森の「奇跡」で一触即発の事態を回避

ゲーム攻略フローチャート4

1	ローザリア	・ランザックへの同盟密約任務を受ける	
2	迷いの森	・関所通過	
3	ガラシールズ	・街外れの館へ ・ティピを館の煙突から内部へ	C.P.Ⅰ
4	ラージン砦	・ブロンソン将軍に同盟の情報を伝達 ・迷いの森遺跡を稼動させる	C.P.Ⅱ
5	ローザリア	・サンドラに魔水晶のかけらをもらう	
6	迷いの森	・RMC／奇跡を稼働 ・RMC／グレンガルとの対決	➡❺
7	平原	・RMC／バーンシュタインとランザックを戦わせる	➡❻
8	ローザリア	・ランザックへ書面を運ぶ任務を受ける	
9	ガラシールズ	・RMC／グレンガルとの対決2	
10	ランザック王都	・同盟締結	





◀▲ガラシールズの入口でもRMC戦闘があるぞ。

CHECK POINT Ⅰ ランザック王国との同盟を阻害する者

バーンシュタインとランザックに同時に攻め込まれることを未然に防ぐため、主人公はランザックとの同盟を結ぶ極秘任務を与えられる。ところが、主人公たちが同盟を結ぶためガラシールズの街を訪れたとき、その街外れにある館で一足先にバーンシュタインとランザックの同盟が結ばれてしまう。両国の同盟軍が攻め込んでくるのも時間の問題……。ローランディア王国に絶体絶命の危機が訪れる！

●ガラシールズで密約が！



▲街外れの館の庭では、見張りに見つかってもゲームオーバーにならない。

▼ティピを館の煙突から潜入させて、両国の密談の様子を探らせよう。



CHECK POINT Ⅱ 迷いの森の地下遺跡を稼働させせよ！

バーンシュタインとランザックが同盟を結び、ローランディアに攻めてくるのも時間の問題となった。そこで、主人公たちの案により迷いの森を通ってくるランザック軍を混乱させて、バーンシュタイン軍と同士討ちさせる作戦をとることに。それには迷いの森の地下遺跡を稼働させ、奇跡を起こすしかない。こうして、主人公たちは地下遺跡を訪れることになるのだが……。

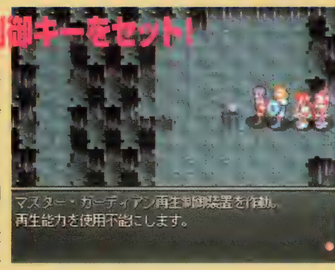
●3体のガーディアンを破壊しマスターガーディアン戦に備えよう

VS.ガーディアン



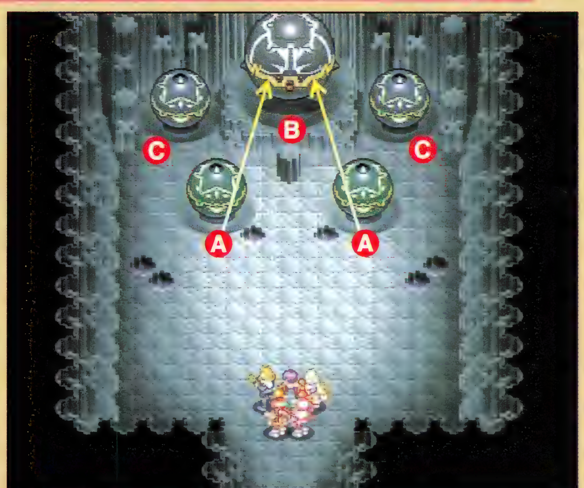
▶防御システムであるガーディアンとの戦闘。主人公とウォレスは武器で、ミーシャとルイセはサンダーで攻撃！

再生制御キーをセット！



▶ガーディアンを倒すと再生制御キーが手に入る。3つの制御キーを、遺跡内にある制御プレートにすべてセット！

これでバッチリ!! RMC戦闘 5 マスターガーディアン 【勝利条件：ガーディアンすべての破壊】





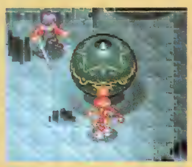
バトル前の準備はコレ！

3つの制御キーを制御パネルにセットしないと、マスターガーディアンのHPが回復してしまうよ。

狙うはマスターガーディアン!!

A ルイセとミーシャをこの場所へ

まず、サンダーの攻撃範囲に2つのガーディアンが入る場所まで移動しよう。



◀前衛ガーディアンの正面まで移動する。

B サンダーを連発！

黄色い矢印の方向にサンダーを連続詠唱。マスターガーディアンを集中攻撃だ。



◀ね？　2体を同時攻撃できるでしょ？

C あとはガーディアンを軽くお掃除！

マスターガーディアンさえ倒せば、他のガーディアンはHPを回復できなくなる。パーティの戦力を2つに分けて、左右の敵に総攻撃をかけろ！



◀左右のガーディアンを手分けして攻撃。



ぐろらん基礎講座〔カレン編〕

なぜココで「カレンのことを？」と疑問に思う人が多いんじゃないかな？　じつは、休暇をうまく利用することでフローチャート4からカレンを仲間にできる可能性があるのだ。回復系の魔法を得意とする彼女がいれば、このパートの攻略も、ものすごく楽になるぞ！

これでバッチリ!! RMC戦闘6 同盟軍同士討ち作戦! [勝利条件:同盟軍を同士討ちさせる]

起死回生の戦略を成功させよ!



バトル前の準備はコレ!

RMC戦闘5のあと、部屋を出て右にあるわき水を飲んで必ず回復しておこう。

A 戦闘配置は入念に!

こちらから攻撃を仕掛けない限り敵は動かないので、この場所まで移動して攻撃準備。



◀ブリザードを詠唱してウェイト!



さらに高度な戦い方!

戦闘を仕掛けるときに、バーンシュタインA軍の魔術師を主人公で攻撃して一撃で倒すことができれば、より多くの経験値とお金を取得して勝利条件を満たすことができる。もっとも、主人公の移動力と攻撃力が高くないと成功しない……



B 主人公がB軍を攻撃!

主人公(またはウォレス)が攻撃を仕掛けて戦闘開始。詠唱呪文も一斉に放とう!



▲敵B軍をとにかく集中攻撃するのだ!

C ランザック軍を攻撃して逃げる

ランザック軍がC地点に登場したら、魔法攻撃をして全員★へ逃げて戦線離脱。



▲ジュリアンに発見されると勝利は絶望的。

オススメ装備品リスト

今回の攻略範囲で登場する武器・防具・アクセサリーの中から、オススメのものをまとめて紹介!

武器

名前	価格	属	AT	WAI	クリテ	知	射	範	魔威	主	ルイ	ウォ	アリ	ミー	カレ	備考	購入場所
フィランギ	1800		25	20						○			○				ラシ
シェルオープナー	3900		38	20						○			○			攻撃後、まれにウィークネス発動	ヴ
アイスブレード	5900	冷	47	20		5			5%	○			○			ブリザード詠唱可能	ラー、ラン
ボウガン	1500		26	78						○							グ
クロスボウ	3750		39	82						○							ヴ、ガ
ウィザードロッド	1600		18	30		13	C	B	10%		○			○			グ
理力の杖	2550		27	30		10	D		5%		○			○		腕力ではなく知恵の力をその威力に転じさせる	ラー、ガ
ヒーリングロッド	4100		34	30		17	B	B	10%		○			○		戦闘時の回復魔法効果が上昇する	ラン
フォーク	1000		18	26	5					○							ブ、グ
パルチザン	2300		31	26	5					○							ラシ
ゴーレムカード	2000		29	58	6	10			5%		○						ラシ
ブーメランソード	1000		18	70								○					グラ
ダブルエッジ	4000		40	70								○					ラー、ガ
ブラッディクロス	6500	闇	72	70								○				相手の生気を吸い、持ち主に与える	ラン
ブラスターハンド	1100		18	4								○					魔、グ
炎の拳	2100	炎	28	4								○					ラシ
プラズマハンド	5800	雷	41	4								○					ガ
サルファレイト	1700		20	64									○			相手を昏倒させるだけでなく、複数の毒を与える	ラシ
ハイドロゲン	3600		35	64									○				ラン
かなづち	980		19	50	15									○		命中率－4％	グ
メイス	2000		33	50	15									○		命中率－4％	ラシ、ヴ

防具

名前	価格	DF	MV	炎冷地風雷	物聖闇精	主	ルイ	ウォ	アリ	ミー	カレ	備考	購入場所
ソフトレザー	510	23				○	○	○	○	○	○		ブ、グ、コ
スタデッドレザー	850	34				○		○	○				グ、コ
バフコート	1900	63	−2			○		○					ヴ
エプロンドレス	720	28					○			○	○		グ、コ
サイバーウェア	4200	92				○		○	○				ラン
チェインメイル	4800	95	−8					○					ラン
レザースーツ	1210	46				○		○					グ、コ、ラシ
コンバットレザー	2950	78				○		○					ラー
ウィザードローブ	1400	44			精UP	○	○		○	○	○		ヴ、ガ
エルヴンローブ	2750	62		炎UP冷UP	精UP	○			○	○			ガ

アクセサリー

名前	価格	DF	MV	炎冷地風雷	物聖闇精	主	ルイ	ウォ	アリ	ミー	カレ	備考	購入場所
フェザーブーツ	4200	15				○	○	○	○	○	○	MV＋50アップ	ラン
サレット	3150	21				○		○					ラー、ガ
浄化のリボン	2300	5					○			○	○	さまざまな毒物(攻撃)から身を守る	?
フロントキャップ	3200	12				○		○	○		○	弓などの射程を伸ばし、敵の攻撃を避けやすくする	ヴ、ガ
タリスマン	170	3				○	○	○	○	○	○	魔法で与えるダメージを5%アップ	ロ、ブ、グ、コ
アルスィオーブ	1250	8				○		○				物を盗んだり拾ったりする確率が高くなると信じられている	グ、コ
アミュレット	1750	9		すべてUP		○	○	○	○	○	○		ロ、グ、コ
星屑のオーブ	4000	6					○		○	○	○	強力な魔法を操る者ほど重宝する	ラン
加護の腕輪	680	10				○	○	○	○	○	○		ロ、グ、コ

※表中の略称・記号は以下の通り。属…属性/AT…攻撃力/DF…防御力/MV…移動力/WAI…使用時間/クリテ…クリティカル/知…知力/射…射程/範…範囲/魔威…魔法威力/炎冷地風雷物聖闇精…各属性/主…主人公/ルイ…ルイセ/ウォ…ウォレス/アリ…アリオスト/ミー…ミーシャ/カレ…カレン [購入場所]ロ…ローザリア/ブ…ブローニュ村/魔…魔法学院/グ…グランシル/コ…コムスプリングス/ラシ…ラシェル/ラー…ラージン/ヴ…ヴァルミエ/ガ…ガラシールズ/ラン…ランザック

To be continued…

次回の攻略は?

休暇4からDISC1枚目のラスト(休暇8の寸前)まで怒とうの攻略特集! 次回も役立つ情報満載でお贈りするぞ!

※前号の『グローランサー』の記事中に誤りがありました。ティピ役の声優は川上とも子さんではなく、豊口めぐみさんです。お詫びとともに訂正させていただきます。

アークザラッドⅢ

ダンジョンマップやモンスターデータなどを盛り込んだ、充実の内容でお届けする攻略第2弾!!

発売中 RPG	▶¥6,800（CD2枚組） ▶SCEI
	▶MC（1ブロック）、DS（AC非対応）、PS（14ブロック）

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

『アークⅢ』の発売から早や1カ月。すでに最後までクリアして、エンディングをご覧になった方も多いことでしょう。しかし、このゲームにはモンスターカードを集めたり、アイテムの合成リストを埋めたりといった、本編以外のお楽しみもあります。それらの要素でやり残したことがあるなら、コンプリートを目指してみてはいかがでしょう。なかなか手に入りにくいモンスターカードもあったりして、難しいですよ。（が）

SCOOP!!



真のヒロインの出番ですわっ!!

ロシュフォール家のご令嬢
アンリエッタ
バルトスの町の大富豪、ロシュフォール家の1人娘。ギルド仕事がきっかけで出会ったアレクを気に入り、身勝手な仕事を何度も依頼してくる。

冒険はいよいよDisc2に突入！ アカデミーの目的がついに明らかに!!

ホバークラフトを手に入れたアレクたちは、アカデミーの本拠地であるラグナークに上陸！　今まで断片的にしか見えてこなかったアカデミーの活動が明らかになるぞ!!　さらに、世界各地に行けることで、冒険の幅もグッと広がるのだ!!

世界規模の冒険！



▶各地でさまざまなイベントが発生する。



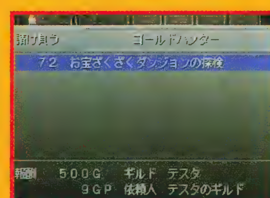
◀世界が再び滅亡の危機にさらされる！

Disc2基本編

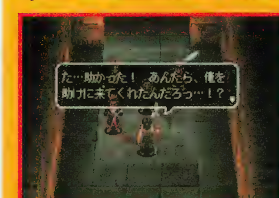
ストーリーも大詰めを迎えるDisc2では、世界にさまざまな変化が現れる。ここでは、そんなDisc2をプレイするうえで押さえておきたいポイントを紹介していくぞ!!

1 各地のギルドで仕事を請けられる！

Disc1との違いでもっとも重要なのが、世界中のギルドで同時にギルド仕事が発生すること。これからは世界各地のギルドで仕事を請けて、解決していくことになるぞ。



▶各地のギルドへこまめに足を運んで、仕事を確認しよう。



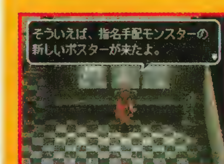
◀複雑なダンジョンの探索など、手応えのある仕事も。

2 出現モンスター&手配モンスターが一新!!

各地のフリーバトルエリアやダンジョンでは、以前にはいなかった強力なモンスターが出現するようになる。また、各地のギルドに、新たな手配モンスターが6体ずつ登録されるぞ。カード集めと手配モンスター退治に、また忙しくなるのだ。



▲未知のモンスターが一気に出現！　カード化しまくりだ。



▲ギルドでは新たな手配モンスターの登録を告げられる。



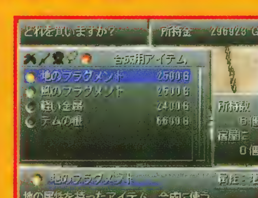
▲手配モンスターも、格段に手強くなるぞ。

3 世界中の便利施設が利用可能に!!

デンジャードームやカジノ、大図書館など、世界中のさまざまな施設を自由に利用できるのも、Disc2の大きなポイント。とくにカジノなどは、新しい景品が追加されているので、放っておく手はないぞ！　めぼしい場所は、改めて足を運んでみよう!!

●カジノ追加景品リスト

アイテム	必要チップ
生命の木の実	150000
魔力の実	150000
超合金の剣	150000
ピースメーカー	150000
みかわしのナイフ	200000
マグマのヤリ	200000
ブラッドワンド	200000
アベンジャー	200000



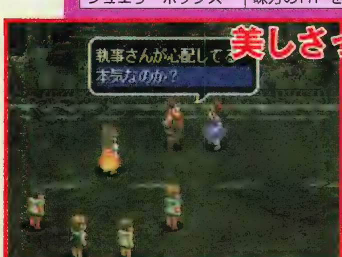
▲闇市の商品もグレードアップしている。合成アイテムの入手に便利だ。

アンリエッタお嬢様が7人目の仲間に!!

あのアンリエッタが仲間になることが判明！　その条件は、ギルド仕事26と41を請け、さらに66、71、78、96を成功で終わらせる。そして、90の仕事で花をプレゼントし、100でアンリエッタを仲間にする選択肢を選べばOKだ。

●アンリエッタの特殊能力

ルビーレーザー	敵にダメージを与えて、50%の確率でマヒさせる
ダイヤモンドシャワー	敵にダメージを与えて、50%の確率で混乱させる
プラチナプレッシャー	敵にダメージを与え、50%の確率で重力状態にする
ジュエリーボックス	味方のHPを回復し、ステータスのどれかをアップ



美しさって罪ね…

◀この答えを選ぶのが大切。仲間にすると、仕事は失敗になる。





Disc2モンスター編

Disc2のフリーバトルエリアに出現するモンスターは、Disc1と同じ顔ぶれが半分、新顔が半分といった感じ。当然、新顔のモンスターはレベルが高く、手強くなっているのだ。下で紹介している分布リストとモンスターデータを参照して、戦ったことのないモンスターの能力を事前にチェックすることをオススメするぞ！

【モンスター分布リスト】

リスト内で〝◎〞マークがついているモンスターは、そのフリーバトルエリアやダンジョンで新たに出現するモンスターだ。カード化するモンスターや、経験値稼ぎの相手を探す目安にしよう。

エテル島

ルカエ川岸	◎チューリップ・サイドワインダー・魔花・スライム
キスカ湿原	◎コープス・◎ポルターガイスト・ピットスコーピオン
トーデの橋	◎クスクル・バイパー・ふくろリス・ワライダケ
モルモ草原	◎ストーンジェル・スライム・バイパー
滝の洞窟	◎バンパイアバット・◎オーガメイジ・サイドワインダー・ケイブバット

フォレスタモール

ノアリスの森	◎ファンガス・◎マイコインド・オーガ・ワライダケ・クリムゾンロック
コレリア街道	◎フェニックス・◎スポイルドハウンド・ワイルドドック・ロック
アストーニ橋	◎ひくいどり・◎コカトリス・◎クリムゾンロック
カルカド山脈	◎ケルベロス・オーガ・ワイバーン

北スラート

ガレキの滝	◎ガンナー・◎ガントラップ・ＳＡ－100・ＰＡ－200・ブラウラー
サビ荒地	◎コブラ・◎アーマトータス・デザートデビル
ジャンク山	◎スリーピングガスト・◎闇にうごめくもの・シェイド・スケルトン・スタンスモッグ
墜落跡の抜け道	グール・◎オーガメイジ・◎スフィア・◎ウィルオウィスプ・アプレンティス・じばくれい・ファントム・パラライズウーズ・野生ヘモジー・すごうでヘモジー・ゴーレム・ゴーレムマスター

南スラート

地獄ヶ原	◎ニンジャ・◎ハイニンジャ・◎ニンジャマスター・◎鬼神・オーガメイジ・オーガ
南の桟橋	◎ドラゴンフライ・◎ハンターフライ・ボンバーフライ
ドンゲル岬	◎ハンターフライ・ストーントータス・アーマトータス
巨大戦艦	◎イントルーダー・甲殻虫

ジハータ

カオヤンの森	◎ドライアッド・タンデライオン・チューリップ
ラマダ山のふもと	◎アイアンゴーレム・シュテルネール・アビサルガーゴイル・クリスタルガーゴイル
ロマストル大河	アルラウネ・ファンガス・ぺんぺん草
ロマ湖畔	妖樹・ドラグーン

パルテ

ダータネル海岸	◎マンドラゴラ・ドライアッド
パルテ砂漠	◎ドラゴン・コブラ
トラーカの廃虚	◎スカルウォーリア・魔兵士・コブラ
アカデミー秘密支部	アカデミー戦闘員Ａ＆Ｂ・イントルーダー
カリオテ洞窟	シャーマンヘモジー・ドラゴンフライ・フレイム・コブラ・クリプトラット・ダンジョンネズミ

【モンスターデータ】

モンスター分布リストに登場するモンスターを一挙公開！　カーディッシュするときの参考にチェックしよう!!

名前	レベル	HP	MP	攻	防	属	落とすアイテム
ワイルドドック	13	54	0	59	8	無	なし
スポイルドハウンド	48	182	100	173	22	闇	ヤバめの薬草、すりおろしたリンゴ、みなぎる果実
ケルベロス	53	191	120	181	22	無	すごい薬草、火のフラグメント
ふくろリス	1	18	8	21	5	無	なし
クリプトラット	29	82	16	95	16	無	みんなの薬草
ダンジョンねずみ	33	109	0	118	20	無	みんなの薬草
クスクル	45	125	20	136	22	光	毛皮のマント、地のフラグメント
甲殻虫	13	65	40	62	23	火	なし
ピットスコーピオン	7	11	20	33	15	火	反発の木の実
デザートデビル	17	22	40	62	26	水	反発の木の実、万能薬
バイパー	2	24	0	23	6	地	薬草
サイドワインダー	5	26	0	26	6	風	薬草
コブラ	35	114	35	104	19	火	痛烈な針、万能薬
ストーントータス	18	39	20	56	36	水	地のフラグメント
アーマートータス	23	43	36	63	38	水	かたい金属
ドラゴン	43	244	50	169	29	無	復活の薬、プラチナのむねあて、炎のまよけ
野生ヘモジー	13	63	40	50	12	無	やる気ゼリー、光のフラグメント
すごうでヘモジー	17	68	40	62	13	無	やる気ゼリー、光のフラグメント
シャーマンヘモジー	37	126	80	96	19	無	魔法のリンゴ、アンチヘモジー
オーガ	6	40	60	34	5	無	薬草、すごい薬草
オーガメイジ	20	110	160	67	7	闇	魔法のリンゴ、闇のフラグメント
スタンスモッグ	15	36	20	52	20	無	火のフラグメント
スリーピングガスト	45	112	25	136	47	光	毒よけの実、ミント
スフィア	19	46	20	65	25	光	なし
フレイム	39	81	26	127	12	火	薬草、赤のごふ
ウィルオウィスプ	47	88	34	140	13	闇	すごい薬草
ポルターガイスト	48	118	30	142	48	無	魔法のリンゴ、青のごふ
スライム	5	15	0	26	10	水	なし
パラライズウーズ	16	45	40	60	21	水	ルウの薬
ストーンジェル	37	76	60	115	37	闇	反発の木の実、万能薬
シェイド	17	34	0	69	10	無	闇のフラグメント
闇にうごめくもの	48	101	0	173	22	無	闇のフラグメント
魔花	6	33	30	28	6	地	ミント
タンデライオン	19	52	60	53	10	地	ルウの薬
チューリップ	28	97	70	86	16	地	緑の想い出草
妖樹	22	102	50	94	15	地	テムの根
ぺんぺん草	23	99	0	87	15	風	薬草、すごい薬草
アルラウネ	26	103	20	92	16	無	ルウの薬、すごい薬草
ドライアッド	35	134	26	116	19	無	痛烈な針、万能薬、たかの像
マンドラゴラ	51	201	80	161	24	無	テムの根
ワライダケ	1	24	16	19	6	無	反発の木の実
ファンガス	24	102	38	72	15	無	ミント、すごい薬草
マイコインド	47	174	50	124	24	無	ルウの薬、ラークの紋章
ワイバーン	15	64	50	57	8	風	なし
ドラグーン	17	79	60	69	10	闇	万能薬、緑のごふ
シュテルネール	27	126	70	103	14	地	万能薬、黄のごふ
ロック	7	28	32	38	7	無	反発の木の実
クリムゾンロック	13	38		25	49	7	無痛烈な針
フェニックス	55	146	80	169	20	火	ルウの薬、万能薬、ラークの紋章
ひくいどり	23	59	90	78	11	火	すごい薬草
コカトリス	48	134	30	157	20	無	黄のごふ
ボンバーフライ	18	59	15	71	15	闇	風のフラグメント
ハンターフライ	37	129	30	139	28	風	緑のごふ
ドラゴンフライ	47	145	40	155	29	無	風のフラグメント
ケイブバット	2	15	0	26	5	無	薬草
バンパイアバット	45	154	60	151	22	風	なし
アビサルガーゴイル	34	97	48	127	21	光	早さのうでわ
クリスタルガーゴイル	35	98	100	129	22	風	守りのうでわ
魔兵士	40	116	110	148	25	無	みんなのリンゴ、闇のフラグメント
コープス	38	259	30	117	21	闇	緑の想い出草、万能薬、タンザナイト
グール	51	331	50	145	24	水	万能薬、みんなのリンゴ
スケルトン	15	51	0	76	12	地	こうてつの剣
スカルウォーリア	20	69	0	97	14	水	鉄のよろい
じばくれい	13	61	0	62	10	水	薬草
ファントム	16	66	60	54	10	風	緑の想い出草
ゴーレム	17	94	30	69	19	無	タンザナイト
アイアンゴーレム	51	306	50	193	48	地	かたい金属
ＰＡ－200	16	53	20	78	15	無	なし
ＳＡ－100	17	63	10	89	17	無	爆弾
ブラウラー	11	63	0	62	11	無	水のフラグメント
ガンナー	21	93	0	92	15	無	爆弾
イントルーダー	49	182	0	153	22	無	爆弾、すごい爆弾、超すごい爆弾
ガントラップ	12	85	0	122	14	無	白くかがやく原石
ニンジャ	19	55	40	87	11	無	万能薬
ハイニンジャ	51	137	60	241	20	無	なし
ニンジャマスター	54	143	80	251	20	無	なし
鬼神	57	148	120	255	20	無	なし
アプレンティス	7	15	140	23	5	地	なし
ゴーレムマスター	23	41	80	63	15	地	すごい薬草、魔法のリンゴ
アカデミー戦闘員Ａ	23	105	0	65	12	無	もっとすごい薬草
アカデミー戦闘員Ｂ	36	149	280	59	22	無	もっとすごい薬草、魔法のリンゴ

※リスト内のモンスターの並び順はモンスター図鑑をもとにしています。
また、敵の落とすアイテムで複数アイテムがある場合、その中の１つしか手に入れることはできません。

ラグナーク攻略編

ラグナークは、かつての大国、ロマリアが大災害を引き起こした場所。災害の傷跡が残るこの土地で、ついにアカデミーの計画の全貌が明かされるぞ。ラグナークに到着後は、ホバークラフトで他のエリアへ自由に移動できる。まずは他のエリアを巡って、ギルド仕事の解決や強力な装備品の合成など、この時点でできることを片づけよう。そのあとで行動を開始しても、遅くはない。

ラグナークマップ

2つのフリーバトルエリアには、経験値が高いモンスターが出現する。パーティのレベルが不安なら、フェラトゥを拠点に経験値を稼ぐといい。



フリーバトルエリア みどろ沼

ここで出現するモンスターは、闇の属性を持っているものばかり。光属性を持つ武器や特殊攻撃が威力を発揮するぞ。敵の特殊能力では、コープスが使う混乱効果の「体液」が厄介。コープスは攻撃力も高いので、出現したら優先的に倒してしまうのが理想的だ。



出現モンスター▶ストーンジェル・ゾンビ・コープス

ダンジョン アカデミー本部

あらゆる研究を総轄する、アカデミーの中枢施設。侵入者対策のためか、内部は非常に複雑な構造になっており、さらに戦闘員とセキュリティによる厳重な警備が敷かれている。その最上階には、アカデミーの総帥、「教授」がいるぞ。難攻不落なこの施設の攻略法は、次のページで詳しく紹介しているので、そちらをチェック！



▲最強のハンター、エルクがついに登場！ 息をのむ展開の連続だ!!

フリーバトルエリア 白骨の森

イベントでガスクラウド、それ以外では、からくり人形と死の伝令が出現。どれもHPがそれほど高くはないので、経験値稼ぎに使えるぞ。

出現モンスター▶ガスクラウド・死の伝令・からくり人形



町 フェラトゥ

アカデミーの研究員たちが生活している町。研究施設のアカデミービルでは、最終段階を迎えた超エネルギー計画の遂行を急ぐため、多くの研究員が不眠不休の体制で研究を続けている。



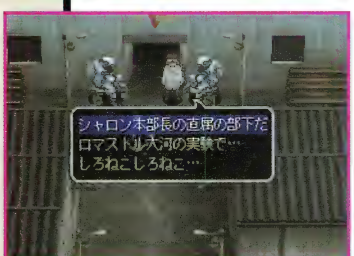
最短 南スラートクリアチャート

1. フェラトゥへ行く
2. アカデミービルに入ろうとする
3. 休養施設で制服を手に入れる
4. アカデミービルに入る
5. 2Fでシャロンとセヴィルの会話を聞く
6. 白骨の森とみどろ沼を抜ける
7. アカデミー本部に入る
8. 14Fの機械室へ行く
9. 15Fでフィアークリムゾンを倒す
10. イベント後、パルトスのギルドへ行き、ギルドマスターに結果を報告する

CHECK 潜入！アカデミービル!!

フェラトゥでは、アカデミーが秘密裏に進める超エネルギー計画の真相をつかむため、アカデミービルに潜入することになる。ビルの中は戦闘こそ起こらないが、2種類の警備システムと、見張りの戦闘員を突破しないと先へ進めない。慎重に進んで、最上階を目指せ!!

入手アイテム▶グレネードランチャー・謎の鉱石・知識の石版



▲ビルの入口で呼び止められる場面では、どの答えでも中に入れる。

■見張り戦闘員の回避法

見張りの戦闘員は、こちらが1歩動くと同じように1歩前進する。基本的には彼らの背後をつけていけば、見つからないぞ。ただし、中には曲がり角で振り返る奴もいるので注意すること。



◀身を隠せる障害物も、うまく利用しよう。



▶1度部屋を抜ければ、次に入るときは見張りはいなくなる。

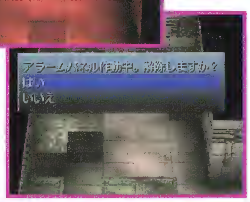
見張りに見つかると…

■アラームパネル解除法

床に仕掛けられたアラームパネルは、どこかの壁に設置された解除スイッチを切れば停止する。停止したパネルは、色が変化するので、確実に切れたかどうか確認してから先に進もう。



◀うっかり踏むこともよくある。気をつけよう。

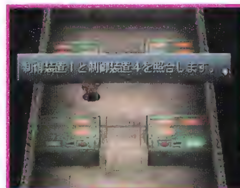


▶スイッチを切ればもう安全。問題なく通れる。

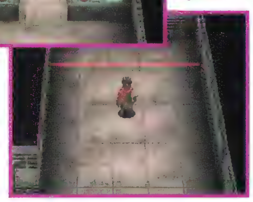
作動中のパネルを踏むと…

■レーザーセンサー解除法

レーザーセンサーは、センサーの制御室で制御装置を動かせば解除できる。制御装置は4つあるうちの2つまでしか1度に動かせず、その組み合わせで解除されるレーザーも違ってくるのだ。



◀いろいろな組み合わせで試してメッセージを確認しよう。

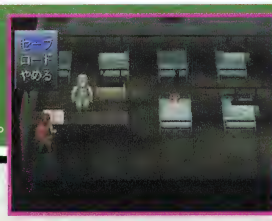


▶通路のレーザーは基本的に2本出ている。両方とも消そう。

センサーにかかると…

スタート地点に強制送還

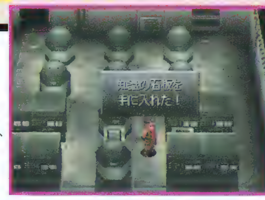
見張りの戦闘員に見つかるか、警備システムに引っかかると、ビルの最初の部屋まで連れ戻されてしまう。突破した見張りや警備システムが復活することはないが、できるかぎり避けよう。



◀1度アカデミービルに入ると、2Fでイベントを見るまで出られない。セーブもできないので、ビルに入る前にセーブをしておこう。

CHECK アカデミー本部へ突入!!

アカデミー本部はA棟とB棟に分かれていて、どちらを通っても最上階へは行ける。A棟はほぼ1本道だが、何度も戦闘が発生するルート。B棟は戦闘が起こらないが、仕掛けが複雑なルートだ。両方のルートを制覇して、アイテムをすべて入手しよう。



◀貴重なアイテムの宝庫だぞ。

入手アイテムリスト

1	強力火薬
2	ネクタルの実
3	謎の鉱石
4	アストラルボール
5	スピードリング
6	知識の石板
7	グレネードランチャー
8	知識の石板
9	かたい金属
10	かたい金属
11	知識の石板
12	生命の木の実
13	知識の石板
14	みなぎる果実
15	魔力の実
16	強力火薬

出現モンスター

あ	ガントラップ×3 ガンナー×2
い	アカデミー戦闘員A×2 アカデミー戦闘員B×1 ショットガントラップ×3
う	CAA−5×2 ショットガントラップ×3 アカデミー戦闘員A×2
え	CAA−5×3 アカデミー戦闘員A×2 アカデミー戦闘員B×2
お	ショットガントラップ×3 イントルーダー×1 アカデミー戦闘員A×1
か	ショットガントラップ×3 イントルーダー×2
き	CAA−5×2 ショットガントラップ×3 アカデミー戦闘員B×1
く	CAA−5×2 アカデミー戦闘員A×3 アカデミー戦闘員C×1



ラグナークモンスターリスト

初登場のモンスターは軒並み攻撃力が高く、性能の良い防具を装備していても大きなダメージを受ける。特殊能力で防御力を上げて戦うなど、緻密な戦略が必須だ。

リストの見方

リスト内のデータは、①モンスターの姿、②名前、③レベル、④HP、⑤MP、⑥攻撃力、⑦防御力、⑧属性、⑨落とすもしくは、盗めるアイテム、を示す



名	ガスクラウド②					L	③
H	④	M	⑤	攻	⑥ 防 ⑦	属	⑧
落	なし ⑨						

他のエリアでも登場するモンスター

ショットガントラップ・アカデミー戦闘員A&B・コープス・ストーンジェル



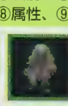
名	ガスクラウド							L	39
H	94	M	0	攻	119	防	42	属	無
落	なし								



名	からくり人形							L	41
H	109	M	20	攻	122	防	19	属	無
落	反発の木の実、万能薬、マグネティックベルト								



名	死の伝令							L	39
H	176	M	180	攻	159	防	21	属	無
落	魔法のリンゴ、すごい魔法のリンゴ								



名	ゾンビ							L	38
H	259	M	0	攻	117	防	21	属	闇
落	復活の薬、冒険者のベスト								



名	アカデミー戦闘員C							L	49
H	176	M	320	攻	139	防	24	属	無
落	なし								



BOSS フィアークリムゾン

L	—	H	—	M	—
攻	—	防	—	属	—
落	なし				

特殊能力で味方全員にダメージを与えてくる。直接攻撃でたたみかけよう。

マップの見方 マップ中の記号は、1〜16が宝箱、あ〜くが戦闘が発生する場所、●が落とし穴、●がエレベータ管理システム、Ⓐ〜Ⓘがベルトコンベアのスイッチ、ⓐ〜ⓘがスイッチに対応するベルトコンベア、ア〜ノがエレベータを現している

ギルド仕事&手配モンスター攻略編

ここではホバークラフトの入手直後に発生するギルド仕事と、Disc2で新たに登録される手配モンスターをチェック。ギルドポイントをためて、ゴッドハンターを目指せ!!

ギルド仕事紹介

現段階で請けられる仕事はこの3つ。アカデミー本部へ行く前に解決しておくと、あとが楽だぞ。

No.70 「ラマダ寺に新風を」

発生場所 ジハータ・ベイサスの町

ラマダ寺の大僧正代理、イーガの依頼で、修行僧たちがやる気をなくした理由を探る仕事。最終的に、ヴェルハルトが修行僧たちと戦う。HPが減ったら無理せず回復。



▲講師には誰を選んでもいい。弁舌を振るう姿が3者3様で楽しいぞ。

No.72 「お宝ザクザクダンジョンの探索」

発生場所 南スラート・テスタの町

発見されたばかりの新たなダンジョン、クタオの迷宮。そこに入ったまま戻らないハンターたちを、救助する仕事。攻略法は次ページで解説しているので、そちらを見よう。

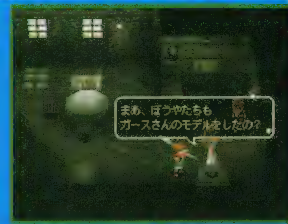


▲迷宮の入口でトッシュに再会。一緒に行ったほうがにぎやかで楽しいのだ。

No.75 「超有名な絵かきの個展へ行きたい」

発生場所 フォレスタモール・リノの町

パルテで開催される超有名な画家の個展に、かつて絵のモデルをつとめた人たちをつれていく仕事。個展に向かう前に、3つのフリーバトルエリアで戦闘がある。

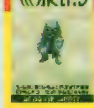


▲仕事の依頼人も個展を開く画家も、実は顔見知り。懐かしい顔ぶれがそろう。

手配モンスターリスト

新しく登録される手配モンスターは強敵ばかりだが、そのぶん経験値や落とす(盗める)アイテムはオイシイぞ。

エテル島

ダイム

L:57 属:水
H:311 M:120
攻:154 防:28
落:ディアボリックソード
出現場所▶トーデの橋
混乱効果の「体液」を使う。火属性の攻撃に弱い。

スピリットクラッカー

L:57 属:無
H:110 M:0
攻:189 防:23
落:命のリンゴ
出現場所▶モルモ草原
特殊能力は使わないが、攻撃力が高い。先手必勝だ。

ゲイフワンズ

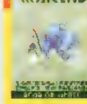
L:57 属:無
H:226 M:60
攻:137 防:25
落:みんなの万能薬
出現場所▶モルモ草原
「マヒの胞子」で味方の動きを封じてから攻撃してくる。

ティックティッド

L:57 属:火
H:204 M:70
攻:154 防:25
落:マインドスマッシャー
出現場所▶ルカエリ岸
水属性の攻撃が有効。特殊能力で手早く片づけよう。

ウィンキーハガー

L:57 属:闇
H:347 M:50
攻:154 防:13
落:眠りのナイフ
出現場所▶ルカエリ岸
HPが高く、倒しづらい。毒効果の「拡散」に注意。

ウィルスボイル

L:57 属:風
H:198 M:90
攻:154 防:23
落:みなぎる果実
出現場所▶キスカ湿原
混乱効果の「取りつく」が厄介。地属性の攻撃に弱い。

フォレスタモール

アストーニラット

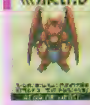
L:57 属:無
H:165 M:50
攻:154 防:23
落:ラドの試薬
出現場所▶アストーニ橋
素早さが身上のモンスター。弱点はないので正攻法で。

ベッキーベビー

L:57 属:無
H:220 M:0
攻:189 防:23
落:プラチナのローブ
出現場所▶カルカド山脈
ずば抜けた攻撃力は脅威。反撃があるので接近戦は×。

BTL-DK

L:57 属:無
H:13 M:64
攻:120 防:98
落:謎の鉱石
出現場所▶カルカド山脈
特殊能力は完全に無効化される。直接攻撃で地道に攻撃。

デルタイースタ

L:57 属:火
H:722 M:110
攻:223 防:37
落:赤のごふ
出現場所▶カルカド山脈
長期戦は必至の超難敵。水属性の攻撃に弱いのが救い。

オルラ

L:57 属:水
H:198 M:0
攻:154 防:23
落:命のリンゴ
出現場所▶ノアリスの森
火属性の攻撃で瞬殺可能。特殊能力もない楽勝の相手。

ヴォルフォレア

L:57 属:風
H:275 M:120
攻:189 防:23
落:風のフラグメント
出現場所▶ノアリスの森
「エアブラスト」を使うが、直接攻撃のほうが痛い。

北スラート

ペスタリオ

L:57 属:無
H:221 M:0
攻:154 防:13
落:ミント
出現場所▶ガレキの滝
直接攻撃で押してくる。アイテムも大したことがない。

ソウルハント

L:57 属:無
H:178 M:250
攻:206 防:32
落:復活の薬
出現場所▶サビ荒地
一撃が重く、「悪魔召喚」で広範囲の攻撃も可能な強敵。

デューダス

L:57 属:火
H:208 M:120
攻:223 防:28
落:超合金のヤリ
出現場所▶ガレキの滝
攻撃力が非常に高い敵。アイテムは必ず盗むように!

シェルロイド

L:57 属:無
H:178 M:70
攻:171 防:32
落:白くかがやく原石
出現場所▶ジャンク山
「レーザー機関砲」が強力。HPの低さが弱点だ。

スプーキスロット

L:57 属:無
H:128 M:100
攻:189 防:32
落:超すごい爆弾
出現場所▶サビ荒地
HPが低く、楽に倒せる。威力の高い「機関砲」に注意。

リヒット

L:57 属:水
H:176 M:30
攻:137 防:74
落:かたい金属
出現場所▶ジャンク山
筋金入りに硬い。火属性の特殊能力で一気に片づけよう。

南スラート

テラオルームブ

L:57 属:無
H:262 M:60
攻:171 防:20
落:ラークの紋章
出現場所▶地獄ヶ原
マヒ効果の「両目」が怖い。味方を密集させないように。

ネルリフト

L:57 属:地
H:308 M:90
攻:189 防:23
落:もっとすごい薬草
出現場所▶地獄ヶ原
「地の渦」で広範囲を攻撃してくる。風属性の攻撃が有効。

バウスバング

L:57 属:光
H:220 M:00
攻:189 防:23
落:ブラッドワンド
出現場所▶ドンゲル岬
力まかせに攻めてくる猪突猛進型。背後に回って攻撃だ。

カルコステップ

L:57 属:無
H:198 M:90
攻:154 防:23
落:たましいの薬草
出現場所▶トンゲル岬
とても素早く、「重力の糸」で味方の動きを封じてくる。

ゲルマハート

L:57 属:闇
H:239 M:300
攻:223 防:28
落:黒きヤリ
出現場所▶南の桟橋
攻撃力の高さが脅威。黒きヤリは必ずゲットしよう。

クラックロウ

L:57 属:光
H:257 M:100
攻:206 防:32
落:みんなのリンゴ
出現場所▶南の桟橋
「石像化」で防御力を上げられる前にしとめたいところ。

ジハータ

強力木人

L:57 属:光
H:411 M:80
攻:206 防:49
落:大地のまよけ
出現場所▶ラマダ山のふもと
強いうえに「マジックシールド」で弱点を克服する難敵。

破天鬼

L:57 属:光
H:314 M:150
攻:255 防:18
落:超合金ロッド
出現場所▶ラマダ山のふもと
超ハードパンチャー。闇属性の特殊能力で倒すのが安全。

大火鳥

L:57 属:火
H:182 M:120
攻:171 防:30
落:火のフラグメント
出現場所▶ロマストル大河
「大火球」で広範囲を攻撃してくる。速攻でしとめよう。

黄魔水

L:57 属:水
H:163 M:80
攻:171 防:49
落:リッチの指輪
出現場所▶ロマストル大河
マヒ効果の「飛びかかる」に注意。さほど強くはない。

老木王

L:57 属:地
H:462 M:110
攻:171 防:25
落:みんなの万能薬
出現場所▶カオヤンの森
HPが高いので、戦闘は長引く。風属性の攻撃が効果大。

白草鬼

L:57 属:無
H:172 M:160
攻:171 防:25
落:闇のベスト
出現場所▶ロマ湖畔
「即死の声」を使う。まずは特殊能力を封じ込めよう。

パルテ

ネロス

L:57 属:闇
H:239 M:200
攻:223 防:28
落:ダークプロテクター
出現場所▶ディガーダ荒野
No.88のギルド仕事を終わらせないと戦えない。後回しだ。

スタリウス

L:57 属:水
H:123 M:100
攻:171 防:62
落:なし
出現場所▶パルテ砂漠
防御力が高いので、火属性の特殊能力で倒すのが得策。

グロードス

L:57 属:水
H:222 M:50
攻:137 防:74
落:テムの根
出現場所▶タータネル海岸
直接攻撃よりも、火属性の特殊能力で攻めるのが◎。

ストレンジャー

L:57 属:無
H:178 M:80
攻:171 防:32
落:軽い金属
出現場所▶タータネル海岸
「レーザー機関砲」の威力が高い。集中攻撃で撃破しよう。

コルドワルド

L:57 属:闇
H:722 M:380
攻:223 防:37
落:闇のフラグメント
出現場所▶トラーカの廃虚
かなり手強い。特殊能力を封じて地道に攻撃あるのみ。

バルディモス

L:57 属:無
H:301 M:190
攻:154 防:25
落:復活の薬
出現場所▶トラーカの廃虚
「悪魔召喚」で広範囲を攻撃する。戦闘が長引くと危険。

CHECK 無限ループの迷宮にチャレンジ!!

クタオの迷宮はスペースが広いうえに構造も複雑になっている。また、ループなどの罠もあちこちに仕掛けられいるので、非常に迷いやすくなっているのだ。ギルド仕事で訪れることになる今回は、基本的にイベント発生ポイントに行けばOK。しかし、他では出現しないモンスターが多数登場するので、迷宮探索ついでにカード集めをしてみてもいいぞ。



◀クタオの迷宮は、南スラートの南端にある。内部は複雑怪奇だ!!

ループの通路へは行く必要なし
★印がついた道はループで、進んでも同じ場所に戻る。行く必要はない。

石板に攻略のヒントが
石板には、分岐ポイントで正しい選択をするヒントが書かれているぞ。

ハンターを保護
ここには道に迷ったハンターがいて、アレクたちに救助を求めてくる。もちろん、快く引き受けよう。B1Fに上がる階段の前まで連れて行けば、あとは自力で地上に戻るぞ。

ワープゾーン出現
探索を続けた場合、ここから地上に戻れる。

無限に出てくるハンターカップル!?
▲お、く、けに行けば何度でも戦える。

えの場所へ行くと、ソードハンターとライフルハンターのカップルが問答無用で戦いを挑んでくる。返り討ちにするとこの場所からはいなくなるが、以降は3人のトレジャーハンターを仲間に加えて、お、く、けの3カ所を通る度にしつこく襲ってくる。倒してもとくにメリットはないので、無理に戦う必要はない。

分岐ポイント
左から3番目の石を押して通路を進むと、B3Fへ行ける。一番左の石はループ、左から2番目と4番目の石はアへワープだ。

◀写真のブロックを押してから、通路の先に進もう。

最後のEでイベント終了
洞窟の最深部で6人目のハンターを保護したら、すべてのハンターを救助したことになる。彼らと一緒に地上へ戻るか、アレクたちだけで探索を続けるかは自由だ。まだ入手していないアイテムがあれば、探索を続けよう。

第4の分岐ポイント
左から2番目の石を押して通路に入ると、洞窟の最深部に進める。他の石を押して通路に入った場合は、B3F※の位置に逆戻りだ。やるだけムダなので、正解の石を押してさっさと最深部へ進もう。

第3の分岐ポイント
左から1番目の石を押すとB3FⒸ、2番目を押すと奥の部屋、3番目を押すとB3FⒷ、4番目を押すとB3FⒷへの道が開ける。B3FⒷとⒹではかなり貴重なアイテムが手に入るので、両方に必ず足を運んでおこう。

第2の分岐ポイント
一番左の石を押せば先へ進める。左から2番目の石はウへワープ、他の石はスタート地点に逆戻り。

間違ったらここに戻る
ワープの部屋で押す石を間違うと、ほとんどの場合ここに戻る。

第1の分岐ポイント
左から3番目の石が正解。1番目と2番目が逆戻り、4番目を押すとイにワープだ。

強敵とのバトル
宝箱にありつくには、強力なモンスターとの2連戦を突破しなければならない。帰りも戦闘になるぞ。

最後の石板
ここへは特に来る必要はない。石板のメッセージに興味があれば。

お宝ザクザク!?
目玉は「デライトヒール」。必ず入手だ!

入手アイテムリスト

1	地のフラグメント
2	黒のごふ
3	闇のフラグメント
4	大地のまよけ
5	風のフラグメント
6	闇のまよけ
7	闇のフラグメント
8	嵐のまよけ
9	パロの実
10	白くかがやく原石
11	軽い金属
12	軽い金属
13	ラドの試薬
14	パレードコート
15	ラドの試薬
16	闇のフラグメント
17	早さのうでわ
18	謎の鉱石
19	力のうでわ
20	デライトヒール
21	謎の鉱石
22	ラドの試薬
23	王様の像
24	守りのうでわ
25	かたい金属
26	かたい金属
27	魔法のうでわ
28	謎の鉱石
29	デコレーター
30	ロマンシングストーン

出現モンスター

あ	スカルナイツ スカルウォーリア
い	マリオネット ファニードール
う	ウィルオウィスプ
え	ソードハンター ライフルハンター
お く け	ソードハンター ライフルハンター トレジャハンター×3
か	キングヘモジー メイジヘモジー
き	ヘルガーディアン
こ さ	マスターゴーレム アイアンゴーレム クリスタルゴーレム
し	ヘルガーディアン ゲートキーパー
す	スカルキング スカルナイツ スカルウォーリア

クタオの洞窟モンスターリスト

圧倒的なパワーとHPを誇るゴーレム系を筆頭に、クタオの洞窟に出現するモンスターは強力なものばかり。こちらも相手の特徴に合わせてパーティ編成や戦い方を変えないと、勝ち抜けないぞ。

他のエリアでも登場するモンスター

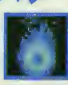
スカルウォーリア・アイアンゴーレム・ソードハンター・ライフルハンター・トレジャーハンター



名	メイジヘモジー					L	31
H	115	M	200	攻	109	防	18
属	無						
落	やる気ゼリー、魔法のリンゴなど						



名	キングヘモジー					L	40
H	116	M	60	攻	128	防	18
属	無						
落	やる気ゼリー、すごい薬草など						



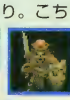
名	ウィルオウィスプ					L	47
H	88	M	34	攻	140	防	13
属	闇						
落	すごい薬草						



名	ゲートキーパー					L	51
H	165	M	200	攻	193	防	31
属	風						
落	魔法のリンゴ						



名	ヘルガーディアン					L	54
H	173	M	100	攻	217	防	27
属	火						
落	なし						



名	スカルナイツ					L	54
H	173	M	100	攻	217	防	27
属	火						
落	なし						



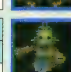
名	スカルキング					L	65
H	229	M	180	攻	241	防	28
属	闇						
落	黒のごふ						



名	クリスタルゴーレム					L	47
H	297	M	90	攻	186	防	47
属	光						
落	みんなのリンゴ、光のフラグメント						



名	マスターゴーレム					L	53
H	313	M	120	攻	198	防	49
属	光						
落	光のフラグメント						



名	ファニードール					L	43
H	124	M	30	攻	134	防	21
属	無						
落	万能薬、すごい魔法のリンゴなど						



名	マリオネット					L	48
H	131	M	35	攻	142	防	22
属	無						
落	反発の木の実、白のごふなど						

マップの見方 マップ中の記号は、1～30が宝箱、あ～すが戦闘が発生する場所、[E]がイベントが起こる場所、★が入るとループする通路、ア～オが石板の場所を示しています

リトルプリンセス マール王国の人形姫2

ついに『リトプリ』も攻略編に突入！　基本システムと序幕～第三幕までをまとめてフォローするぞ。

発売中 RPG	▶¥5,800　▶日本一ソフトウェア ▶MC（1ブロック）

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

みなさん、クルルの「観察ノート」は見てます？　とにかく、激辛トークがおもしろすぎです（笑）。コンプリートすると、なにかいいこともあるみたいなので、ぜひすべて埋められるようにがんばってみてください。ちなみに、今回の攻略範囲にもあるクレアの「心の中」など、ストーリーの関係で1度しか行けない場所でしか会えないモンスターもいます。わざと何回かザコ戦をくり返すのもコンプリートには重要ですよ。（袋）



基本&ストーリー攻略であたしの冒険をバッチリフォロー♥

攻略第1回目となる今回は、必ず覚えておきたい基本システムと、序幕～第三幕までのストーリー攻略をお届けしよう。ちなみに、ただストーリーを進めていくだけなく、寄り道して、いろんな人との会話を楽しむのが絶対にオススメだぞ。





◀▲いろんな人と話すことで『リトプリ』の世界をより深く知ることができる。

BASIC 基本編

まずは、『リトプリ』の基本的なシステムをチェック。特に人形に関する部分は、前作と大きく異なる。ゲームを効率よく進めるためにも、しっかり覚えておこう。

属性

モンスターの属性は、属性のある攻撃のダメージに影響する。対立属性ならダメージは倍、同属性なら半減。また雷属性は、全属性に対して同じ効果がある。うまく利用しよう。



▶敵の属性は、戦闘時にカーソルを合わせれば参照できる。



ごほうび

前作と違い『リトプリ』では〝人形を召喚する〟と「ごほうび」に必要な音符がたまっていく。「ごほうび」は非常に威力が高く、ボス戦で重宝するので、ザコ戦で音符をため、ボス戦で使っていくようにしよう。

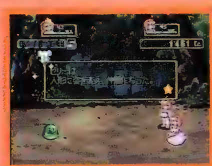


◀序盤に登場するボスは、ごほうび（ホットケーキなど）を使えばまず一撃で倒せるぞ。

人形

①モンスターを人形にする方法

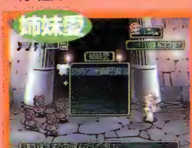
特定のモンスター（P.99参照）は、倒すと一定確率で人形になる。前作ではコルネットが倒さなければいけなかったが、今回は誰が倒してもＯＫなので、とにかく戦闘を繰り返そう。



▶全人形をゲットするには、かなりの努力と運が必要。

②人形の組み合わせによる特殊な効果

パートナーの人形は、同時に3体まで装備することができる。このときに、特定の人形を組み合わせる（装備する）ことによって、新たな「とくしゅ」技が使えるようになる。今回紹介するのは、テラ＋シャルテを装備したときに使用可能な「姉妹愛」だ。ほかにも特定の組み合わせが存在するので、ぜひ探してみよう。それほど難しくはないぞ。



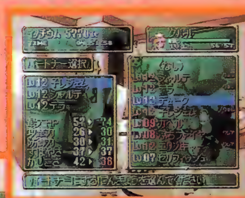
▶戦闘不能のキャラを復活（HP1）できるのだ。

③お金を大事に！

人形を召喚すれば、その分イノチウムを消費する。必要なアイテムは冒険中に手に入ることが多いので、なるべくムダ使いをしないように心がけよう。

④人形によるパラメータの変化

人形をパートナーに選ぶと、キャラの特定のパラメータがアップすることがある。この上昇値は〝人形のパラメータが、キャラのパラメータよりも高いほどアップする〟のだ。つまり、自分よりも強い人形をパートナーに選ばないと、パラメータがアップしないということ。この詳しい仕組みを知りたい人は、欄外を見てね（※1）。



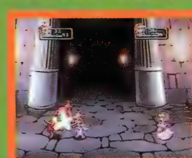


▲とにかく強い人形をパートナーにするのがポイント。

◀ジュエルを装備させて、人形を強化するのも吉だ。

！思い通りのキャラにするには？

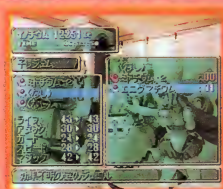
例えば、物理攻撃が得意なキャラにするためには、攻撃力の高い人形をパートナーに選べばＯＫ（アカチウムを装備させておけばさらに効果的）。P.99の表でいえば、攻撃力の成長率が高い人形がいいことになる（※2）。



◀パーティメンバーで方向性を決めるのも◎

⑤特殊なジュエルを有効に使おう

ジュエルは、人形のパラメータをアップするものだけでなく、通常では覚えられない魔法が使用可能になるもの、魔法の威力がアップするものなど、特殊な効果を持つものもある。新しいジュエルを入手したら、装備画面で効果を確認！　うまく使っていこう。



◀こんな効果不明のジュエルもある。はたして？

⑥召喚技の威力

人形を召喚したときの技の威力は、装備者＆人形のパラメータによって変化する。影響を与えるパラメータは、技の系統によって違う（右参照）。上の④とも関連することだが、メインに使う人形や技の系統を考えて、アクセサリー＆ジュエルを装備させよう。

威力アップに必要な要素

系統	要素
直接系	装備者＆人形の攻撃力
魔法系	装備者＆人形のかしこさ

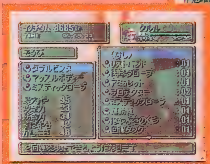
※1）キャラのステータスの15％>人形のステータスの30％の場合→ステータスアップなし、キャラのステータスの15％<人形のステータス30％の場合→ステータスアップ（アップ値＝人形のステータスの30％ーキャラのステータスの15％）。例えばキャラの攻撃力100、人形の攻撃力100の場合は「30−15＝15」でパラメータが15アップします。
※2）ただし、いくら成長率が高くてもレベルが低ければダメです。

アクセサリー

アクセサリーには、ジュエル同様、パラメータをアップさせるもの以外に、右の写真のような特殊な効果を持つものもある。序盤はあまり手に入らないが、特殊なアクセサリーは役に立つものが多いので、積極的に使っていこう。また、組み合わせによって、さらに効果が上がるアクセサリーなどもあるぞ。

▶敵から逃げられる確率がアップする「トンズラーZ」。ほかにもクルル専用のアクセサリーがあるぞ。

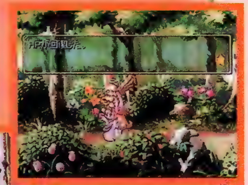


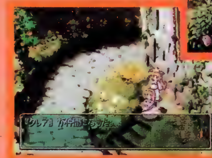


◀２回連続攻撃が可能になる「ダブルピンタ」は、非常に役に立つ。必ず攻撃力の高いキャラに装備させよう。

そのほか

このゲームには「宿屋」という概念がない。ＨＰは、女神像か魔法を使って回復しよう。また、１度パーティから出ていったキャラは、次回登場時に装備が外れてしまっているので注意。





▲像は随所にある。活用しよう。

◀特にクレアは、出入りが激しいので注意！

STORY ストーリー編

今回のストーリー攻略では、序幕〜第三幕までの各攻略ポイントを、簡易マップ、宝箱（入手できるアイテム）リスト、登場モンスターリストとともに紹介していくぞ。しっかりチェックだ！

マップの見方

このマップは、画面のつながりを簡易的に表したものです。マップ内の記号の意味は以下の通りです。■…建物の中、部屋の中など。■…廊下、道など。スタート…各幕の開始時にクルルが行動可能になるポイント。❶〜…イベント発生ポイントなど。Ⓐ〜…宝箱。♪…ミュージカルイベント発生ポイント。階段マーク…階段。女…女神像。

序幕 プリンセスクルル

まずはお城から脱出

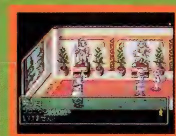
この幕は、クルルのいる「離れ」から城の中庭を通って、ゾルバレフの待つ城門（❼）まで行けばクリア。特に難しいところはないが、ゾルバレフを含めてイベント戦闘が５回も発生するので注意。また、❶ではシャルテとテラが仲間になるので忘れずに話しかけよう。もちろん、すぐパートナーにしよう！



▲❺❻では、人形から回復キャンディーがもらえるぞ。

！近衛兵とは4回戦闘できる！

近衛兵との戦闘は、❷で１回、❸で２回しかできないと思っている人は多いはず。実は❷でもう１回戦闘することができるのだ。方法は簡単、❷で１回戦闘したあと、いったん❹まで戻り❷に行けばOK。もう１レベルアップするぞ。



▲戦って経験値を稼ごう。

！人形に話しかけよう

下の写真の人形は、マール城だけでなく、今後村や街などでよく見かけることになる。この人形に話すと、貴重な情報を教えてくれたり、アイテムをくれることがあるので、必ず話しかけよう。

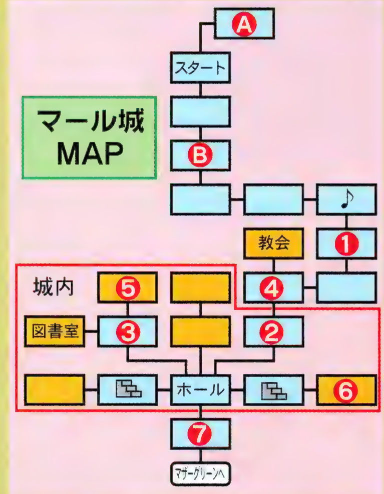


宝箱

Ⓐ運動靴、回復キャンディー
Ⓑ子レジェム

モンスター

【マール城】カヘル
近衛兵
ゾルバレフ



第一幕 はじめての冒険

ボボを捕まえに行こう

第一幕の目的は、ナタリ川（❸）でボボを捕まえること。まず川魚料理店でクレアと合流して、不思議の森を目指そう。ボボ捕獲後、亜空ドラゴン（❹）と戦闘になるが、絶対に勝てない。この戦闘は、数ターンたてば自動的に終わるので、人形は召喚しないように。

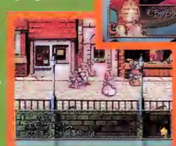


▲ボボはなかなかの強敵。レベルを２〜３上げてから挑戦しよう。

！街の中を歩いてみよう

マザーグリーンには、さまざまな出会いやイベントが用意されている。クリアを急がず、いろいろ歩いてみよう。





▶前作に登場したケロライン にも会える。

▲エトワール邸の人形（❶）と遊べば、各幕ごとに「へそくり」をくれるぞ。

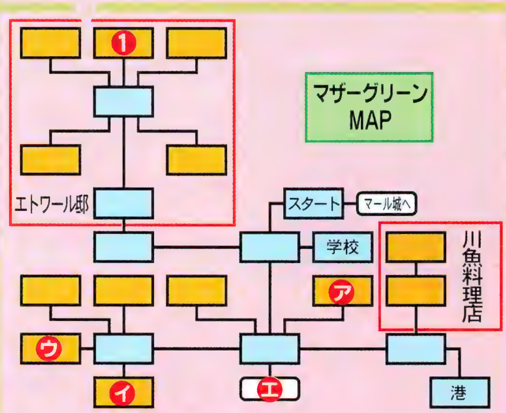
宝箱

Ⓐプロテクター
Ⓑ500イノチウム
Ⓒ肉球グローブ

モンスター

【不思議の森】カヘル、ゼリー、エリンギャー、イノチウムとかげ、いたずらギツネ、ボボ、亜空ドラゴン

【マップ内の略称】ア…道具屋　イ…アイスクリーム屋　ウ…マーケット　エ…不思議の森付近へ　オ…マザーグリーンへ　カ…オレンジ村へ（※３）　キ…バーグの店へ　ク…森の洋館へ



！ダブルピンタをゲットしよう

森の入口（❷）の写真の位置を調べると「ダブルピンタ」が入手可能。



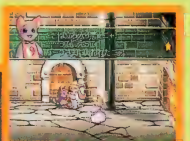


※３）オレンジ村は第一幕から行くことができますが、マップはP.98にあります。

第二幕 美味しいソフトクリームの作り方

バーグをやっつけろ！

第二幕も、一幕と同じルートでお城を抜け出す（ゾルバレフ戦あり）とこ ろからスタート。クレアと２人でアイスクリーム屋を訪ねると、料理人が行方不明になっていることがわかる。そのあと、バーグの店に着いたら、アイスを１つ買おう（❷）。そうすれば、店の奥へと侵入できるぞ。





▲ボス戦（❸）前に宝箱のアイテムを回収しておこう。◀ダイナソーのまるかじりに注意！真っ先に倒そう。

❗コルネットの部屋



▲クルルの芸人センス爆発！

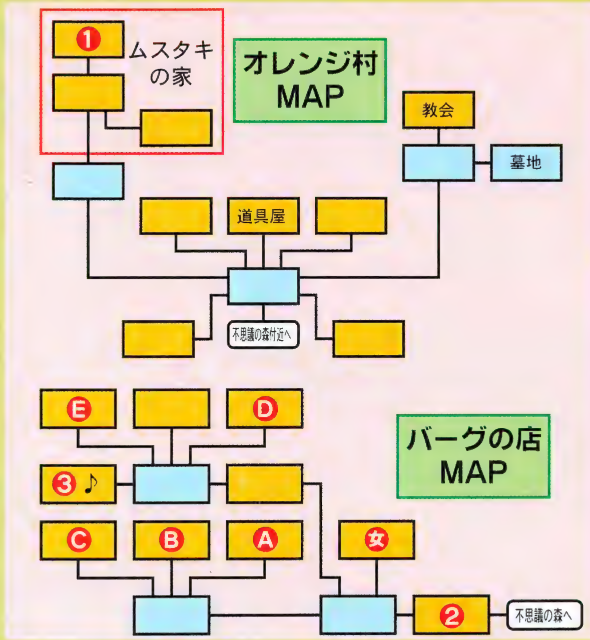
コルネットの部屋（❶）の人形とにらめっこをすると、各幕毎に違ったアイテムをもらえるので必ず訪れよう。ちなみに一幕では薬用キャンディー、二幕ではミドリチウム・２だ。

宝箱

- Ⓐプロテクター
- Ⓑアカチウム・５
- Ⓒ2300イノチウム
- Ⓓ聖の石
- Ⓔはやぶさのくつ

モンスター

【マール城】ゾルバレフ、近衛兵
【不思議の森】カヘル、ゼリー、エリンギャー、イノチウムとかげ、いたずらギツネ
【バーグの店】ニャンシー、バーグ、フェアリー、ぷちファイヤ、ゼリフィッシュ、ゼリーボム、ダイナソー



第三幕 二人はいつも一緒だから

クレア大ピンチ！

今度のお城脱出劇は、いつもと違うルート。クルルの部屋の暖炉の前で、R１ボタンを押せば、地下水道への入口が開く（２人の名前に含まれる文字だから）。出口は、オレンジ村の墓地につながっているぞ。クレアの心の中では、イベント戦闘が７回連続するので、こまめにセーブしておこう。



▶心の中で戦う偽クレアは強い。クルルを回復役にしながら、地道に戦おう。



◀１度目のニャンニャン戦は必ず負ける。「ごほうび」を使わないように注意！

❗バーグの店に行こう！

洋館の前に、ぜひバーグの店に行ってみよう。Ⓑの宝箱のあった部屋にはデュークがいて、戦闘に勝てば仲間になる（※４）。また❸の部屋では、イラスト３が入手できるぞ。

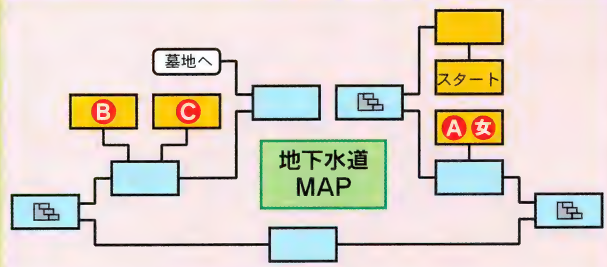


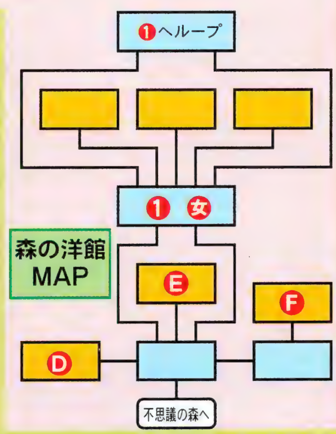
❗ループするポイント

洋館の❶は、ループする仕掛けで、３回→１回→４回と、階段を上る（あるいは下りる）ごとにイベントが発生する。また心の中では、どの方向に進んでもOKだ。



◀心の中では、とにかく歩き続けよう。





宝箱

- Ⓐ600イノチウム
- Ⓑミスティックローブ
- Ⓒ回復タンク
- Ⓓ1100イノチウム マッスルボディー
- Ⓔトンズラ―Z
- Ⓕミスティックローブ

モンスター

【地下水道】ゼリー、ぷちファイヤ、どくカヘル、グリフォン、ゼリフィッシュ
【不思議の森】カヘル、ゼリー、エリンギャー、イノチウムとかげ、いたずらギツネ
【洋館】ニャンシー、ぷちファイヤ、フェアリー、ダイナソー、ゼリーボム
【心の中】Bee子、ナイトメアン、ビースト、ぷちアイス、ニャンシー、ニャンニャン

CHECK クルルたちの特性を理解しよう



今回は、メインキャラのクルルとクレアの２人のパラメータ＆修得技（見方はP.99参照）、そして基本的な戦い方を紹介しよう。これを参考にして、パートナー選びや、アクセサリー＆ジュエル装備などを行おう。

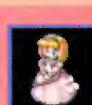


クルル

攻 E	防 C	か B
す C	H D	経 D

ひぎむえいざん（１）
？？？？？？？（？）

パートナー選択で、好みのキャラにできるが、一番高いかしこさを生かし、人形召喚をメインに戦うのがベスト。シャルテ＆テラは最後まで使ってもOK。



クレア

攻 D	防 D	か C
す C	H D	経 D

天使の微笑み（１）
二挺拳銃（20）

「二挺拳銃」というとくしゅ技を覚え、武器が２段階パワーアップするクレアは、直接攻撃でも戦える。状況に応じて攻撃スタイルを変えていこう。

リトルプリンセス マール王国の人形姫2

※４）この時点ではデュークはかなり強いので、レベルをしっかり上げるか、三幕以降十分にレベルが上がってから挑戦すること。



クルルたちの心強い味方 人形リスト

ここでは第三幕までに仲間にできる人形20体のデータを大公開！ どの人形を使うかチェックしよう。

表の見方
攻…攻撃力 防…防御力 か…かしこさ す…すばやさ H…HP 経…経験値のことで、各パラメータの成長率（A〜Eの5段階で、Aが一番いい）を表す（※5）。名前横にあるのは属性、名前下にあるのは装備可能キャラ、一番下は修得技（カッコ内は修得レベル）だ。

人形	属性	装備可能キャラ	攻	防	か	す	H	経	修得技
子レジェム	魔	クルル	D	D	B	D	E	D	メテオ（1）、スリープ（3）、ポイズン（4）、チャーム（5）、スリープボンバー（15）、ポイズンボンバー（16）、チャームボンバー（17）
シャルテ	聖	クルル	E	E	C	D	D	D	ヒール（1）、セイント（2）、グッドモーニング（7）、メガヒール（8）、ヒールボンバー（12）、セイントボンバー（13）、メガヒールボンバー（18）、ギガヒール（25）、ギガセイント（26）、ギガヒールボンバー（32）
テラ	魔	クルル	E	E	B	C	E	D	メテオ（1）、メガメテオ（7）、メテオボンバー（11）、メガメテオボンバー（18）、ギガメテオ（25）、ギガメテオボンバー（32）、デス（35）
デューク	水	クルル、チェロ	B	B	D	D	B	D	えくすきゃりばー（1）、りばいあさん（12）、超・りばいあさん（25）
フェアリー	聖	クルル、クレア	D	D	B	C	D	D	プリティキッス（1）、セイント（1）、ヒール（2）、メガヒール（8）、メガセイント（8）、ヒールボンバー（12）、メガヒールボンバー（18）、ギガヒール（25）、ギガセイント（25）、ギガヒールボンバー（32）
グリフォン	風	クレア、チェロ	D	D	C	C	C	D	突風（1）、メガウインド（8）、ウインドスピード（9）、ウインドボンバー（12）、ダイブアタック（14）、メガウインドボンバー（18）
ナイトメアン	魔	クレア、チェロ	C	D	C	D	C	C	オヤスミナサイ（1）、くっさい息（5）、ポイズンボンバー（15）、チャームボンバー（16）
ビースト	地	クルル、クレア	C	D	C	C	C	C	まひアタック（1）、どくパンチ（5）、もうどくパンチ（15）、ギガフラワー（20）
ゼリー	地	クルル、クレア	E	E	D	D	E	D	フラワー（3）、メガフラワー（8）、フラワーボンバー（12）、メガフラワーボンバー（18）、フラワーブレス（30）
ゼリフィッシュ	水	クルル、クレア	E	D	C	C	D	C	クール（1）、メガクールボンバー（18）、ギガクール（25）、シャボンブレス（30）
ゼリーボム	炎	クルル、クレア	D	E	C	D	D	C	ファイア（1）、イノチウムボム（10）、灼熱の炎（20）、ギガファイア（25）
カヘル	水	クレア	E	E	E	E	F	E	クール（3）、メガクール（9）、クールボンバー（13）、ギガクールボンバー（40）
どくカヘル	水	クレア	D	D	C	D	D	D	どくパンチ（1）、クールダウン（10）、メガクールボンバー（18）
イノチウムとかげ	地	クルル、クレア	D	C	C	D	D	D	イノチウムボム（1）、メガフラワー（8）、ウォール（12）、ギガフラワー（25）
ぷちファイヤ	炎	クルル、クレア	C	D	C	C	D	C	ぷちブレス・赤（1）、ファイアボンバー（12）、メガファイアボンバー（18）
ぷちアイス	水	クルル、クレア	C	D	C	C	D	C	ぷちブレス・青（1）、クールボンバー（12）、メガクールボンバー（18）
ダイナソー	地	クルル、クレア	C	C	D	D	C	D	まるかじり（1）、ウォール（9）、メガフラワーボンバー（18）
エリンギャー	地	クルル、クレア	D	D	C	D	D	D	メガフラワー（8）、眠り胞子（12）、フラワーボンバー（13）
いたずらギツネ	地	クルル、クレア	C	D	D	B	D	D	まひアタック（1）、マヒ咆哮（12）
Bee子	風	クレア、チェロ	C	D	C	B	D	D	毒針（1）、マヒ針（5）

クルルの情報コーナー リトプリver. 第7回

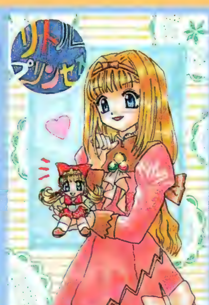
パンパカパ〜ン！ ついに『リトプリ』が発売になったんだよ。みんな、早くお店でゲットしてね。さて今回は、ちょ〜っとスペースが小さくなっちゃったけど、その分気合いを入れていくからね。

1 イラストハガキ

今回は2点の素敵なイラストを紹介しちゃうよ。次は、実際にプレイして気に入ったキャラを描いてみよう！



▶高知県 実桃あむさん：結末はゲームで確認してね。



◀広島県 和風りょうさん：手乗りクルルちゃんなんて可愛すぎですわぁ（クレア談）。

2 キャンペーン

製品版を持っている人は友だちにも『リトプリ』を勧めちゃおう。もし、その友だちが『リトプリ』を買ってくれるなら、チャンス！ 製品版に同封されているハガキに必要事項を記入して日本一ソフトウェアに送ってね。これで2人に特製ポストカードセットをプレゼント。



◀これが3枚組の特製ポストカードセットの1枚なんだよ。

3 『リトプリ』本情報

前回ちょっとだけ紹介したDPSから出る『リトプリ』本なんだけど、どうやら攻略本ではなく、ファンブックみたいなものになるらしいよ。『リトプリ』ファン必見の内容らしいから楽しみに待っていてね。

4 ハガキ募集

このコーナーでは、みんなからのイラストハガキを募集中！ 『リトプリ』のお気に入りのキャラを描いて送ってね。それと『リトプリ』をプレイした感想を送ってくれてもOKだよ。あて先は欄外を見てね。

あて先 〒101-8305 （株）メディアワークス DPS「クルルの情報コーナー」係

※5） 経験値は人形（仲間）にした場合はレベルの上がりやすさを表し、Eが一番上がりやすい。敵の場合は経験値の入る量を表し、Aが一番たくさんの経験値が入る。

パックマンワールド 20th アニバーサリー

いよいよ後半戦！　トックマンの城に入る前に、仲間は全員救出しよう！

発売中 ACT	▶¥4,800　▶ナムコ ▶MC（1ブロック）、AC（DS対応）、ジョグコン

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

さらわれた仲間を助けるため、単身、トックマン一味に戦いを挑むパックマン。仲間を6人全員助けないとエンディングを見ることはできないので（理由は内緒！）、救出を後回しにして先を急ぐだけだと、結果的に遠回りになってしまうぞ。ちなみに、誰かを助け出してそのステージをクリアすると、コーストアイランドの特定の場所で、助けた仲間に再会できる。ちょっとしたヒントを教えてくれるので、必ず話しかけておこう。（城イドム）

クエストモード　クリアまであと一歩!!　工場エリアまでの攻略ポイントを一挙公開！

前号に続き、今号でも「クエスト」モードの攻略をお届けするぞ。序盤ステージはサクサク進むこのモードも、中盤以降は難関続出の手応えある展開が待ち受けている。特定のトラップに行く手を阻まれたり、たくみに隠されたカギが見つけられなかったりして困っている人も多いと思うけど、この4ページがあれば怖いものなしだ。しっかりチェックして、最終エリアへの扉をこじ開けよう！

宇宙エリア～ファンハウスエリア　難所を徹底攻略

宇宙エリアとファンハウスエリアでは、詰まりやすい難関をピックアップ。それぞれの難関についての対処方法や突破方法を徹底解説していくぞ。「知らなくてもクリアできるけど、知っていると非常に便利」という攻略情報満載なので、自力でクリアした人も目を通して便利なテクニックを身に付けよう。

工場エリア　重要アイテムの場所を解説

工場エリアでは、6つの文字アイテム、ボス・ギャラクシアン、カギ（カギがあるステージのみ）の8種類の重要アイテムに重点を置いて、それらすべての入手方法を解説。この攻略を見ながらプレイすれば、全アイテムを簡単に集められること間違いなし。もちろん、難関ポイントの攻略も忘れずにフォローしていくぞ。

CHECK!　スロットマシンで残機を増やそう！

スロットマシンで、ボス・ギャラクシアンを3つそろえるコツを伝授しよう。まず一番左のスロットでは、下の連続写真のように「回転中、ボス・ギャラクシアンのあと、6つ目のフルーツ（この場合はチェリー）が見えた瞬間に◎ボタン」を押せば、ボス・ギャラクシアンが出せる。同じように、中央のスロットは4つ目、右のスロットも4つ目が見えた瞬間にボタンを押そう。

コツを掴めば…

▼一番左のスロット（回転中）に注目。ボス・ギャラクシアンが過ぎたら、フルーツを6つ数えるのだ。





▲6つ目のチェリーが見えたこの瞬間に◎ボタン！　ぴったりボス・ギャラクシアンで回転が止まるのだ。

1UP成功!!



宇宙エリア　流星をよけ、空中の足場をうまく利用して進め！

宇宙を手に入れようの巻

●ステーションの仕組

宇宙ステーション（写真）は、近くにある青いスイッチ2つを押すと、パックドットが出現して、ステーション自体が回転を始める。この状態になったら、試しにステーションの内側で、足場からわざと跳び降りてみよう。青いスイッチ近くまで強制ワープさせられるだけで、ミスにはならないぞ。なお、先に進みたい場合は、中央の光に体当たりすればOK。



▶このまま画面奥に落ちても、ミスにはならない。

●いざ「メイズ」モードへ

ボス・ギャラクシアンの扉の正面にある緑のスイッチを押すと、通路が出現する。その通路を右に進んでいき、写真の位置からジャンプすると目の前のプラズマの玉に乗ることができる。ここから上へ移動したところで、ボス・ギャラクシアンが入手できるぞ。取ったら、扉まで戻って「メイズ」モードに挑戦しよう。



▲プラズマの玉へは、この位置からジャンプすれば乗れる。

VS BOSS　ギャラクシアンとSTGで対決！

●チェックポイントは必ずとろう!!

このステージは、全ボス・ステージ中唯一、チェックポイントが用意されている。その貴重なチェックポイントは、2つ目の隕石地帯で特定の隕石を破壊したあとに出現するので、絶対に入手しておこう。これでこの先でミスしても、ボス戦のすぐ手前から再スタートできるぞ。



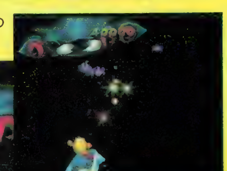
◀チェックポイントはここ。画面右側を宇宙船に乗って流れてくるので見逃すな！

●ボスの攻撃タイミングは？

このボスは接近しての攻撃と、遠くからの攻撃といった2種類の攻撃方法を持っている。ダメージが与えられるのは接近している（写真左）ときのみ。遠く離れて、ザコを吐き出しているときにはダメージは与えられないので気をつけよう。

▼弱点は4つの目玉。1つずつ確実に攻撃しよう。





▲このときはボスにダメージを与えられない。ひたすらよけろ！

▼ パックマンワールド 20thアニバーサリー

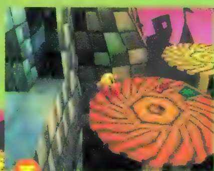
ファンハウスエリア 進むべきルートを見失わないように注意!!

グルグル床の巻

レコードのように回転する足場、グルグル床で構成されたステージ。慣れればどうということはない地形なので、奇抜な動きに惑わされないようにしよう。

●回る床で移動するコツ

グルグル床から次の足場へ何も考えずに跳び移ろうとすると、床の回転に流されて、目標の足場と違う方向に跳んでしまいがちだ。ここでは、写真で紹介しているような方法でジャンプしてみよう。ポイントは助走を付けないで、ジャンプすること。これで、跳び移りの成功率も格段にアップするぞ。



▶足場の端に立ち、回転に身を任せる。パックマンの向きは気にしなくていいぞ。

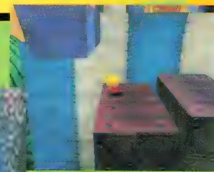


◀跳び移りたい足場に一番近い位置で、ジャンプ。歩きながらのジャンプは危険。

●この隠し1UPをとるべし

スタート地点の少し先に、青いスイッチ（写真左）がある。このスイッチを押したら、すばやく階段状の足場を戻り、右の写真の場所から下に跳び降りよう。

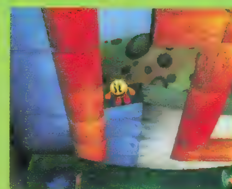




▲この場所から左へ跳び降りると青いスイッチがある。それを押すと、近くに1UPが出現するぞ。

●さらにもう1UPすべし

2つ目のチェックポイントの先の青いスイッチ。ここから、画面奥に向かってジャンプ！　すると、一見背景のような足場（写真）に乗ることができる。左のハシラの裏側には1UPがあるぞ。



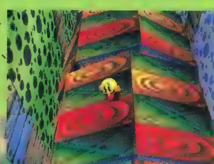
◀青いスイッチの近くを探せば、この場所はすぐ見つかるはず。

ろうかも回る!の巻

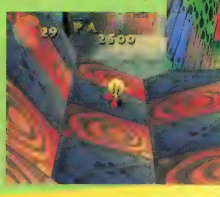
回転する廊下（筒状になった足場が回転する場所）が次から次へと登場。ここで立ち止まると、斜めになった足場から、転がり落ちてしまうので素早く走り抜けよう。

●回る床＋熱プレートに注意！

回転する廊下の床の中には、写真のようにオレンジ色のものがある。一見すると普通の床に見えるが、実は踏んだだけでダメージを受けてしまうトラップだ。床の色と、模様を覚えて踏まないようにしよう。



▼回転にも注意しながら進む必要があるため、連続で出現すると、やっかいだ。



▲オモテがこの模様の床は、その裏側もトラップになっているので注意。

●足場がない!? そんなときは?

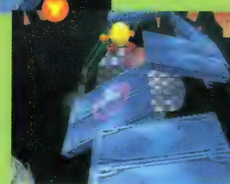
回転する廊下の中には、足場よりも落下ポイントのほうが多いものがある。そんな廊下は足場があるうちに一気に通過してしまうのが鉄則だけど、もし万が一、通過中に足場が途切れてしまっても、あきらめるのは早すぎるぞ。こんなときにはヒップアタックを連発して転がり落ちるのを回避しつつ、足場の裏側に逃れてしまおう。難度は高めだけど、覚えておいて損はないテクニックなのだ。



▶先に進む足場がなくなってしまったぞ。こんなときもあせってはだめ。



◀ヒップアタックを連発していれば、斜めの足場にとどまれる。



◀そのまま、足場の裏側に乗り移ってしまおう。あとは先を目指すだけだ。

回って回って目が回るの巻

回転する足場が、これまで以上に多く待ち受けている。敵の攻撃も激しいので、心して掛からないとクリアは難しいぞ。

●敵を回避するコツ

回転する足場が上下に積み重なった場所は、ただでさえ難しい場所なのに、後半は飛行機に乗った敵まで登場して、突破が一層難しくなっている。この厄介な敵も、写真のように対処すれば思いのほか楽にかわせるので、ぜひ試してみよう。



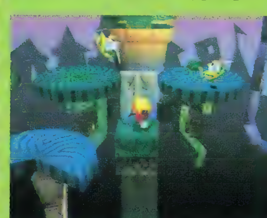
▲どうしても倒したいなら、ジャンプ＆バックドットアタックがオススメ。



◀意外だけど、地形の端に立っていれば接触しないのだ。超便利！

●敵を回避するコツ

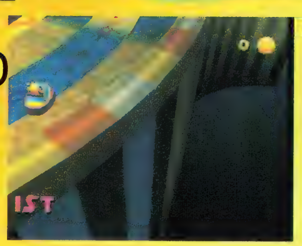
写真の場所では、画面奥に向かってダッシュし、その勢いでその先の足場に跳び移る必要がある。特に難しい場所ではないけど、油断して何も考えずにダッシュ（ジャンプ）すると、運悪く飛行機に乗った敵に接触してしまうことがある。敵の位置をよく考えてジャンプしよう。



◀飛行機に乗った敵がこの位置にいる、このタイミングでジャンプ！

VS BOSS 今回はRCGでトップを目指す!?

ここでのボス戦はRCGになっていて、1位でゴールすることがクリアの条件だ。操作方法は、✚キー左右でハンドル、✚キー上でアクセル、◎ボタンか⊗ボタンでブレーキ、パワーエサをストックしている状態で◎ボタンを押せばダッシュ、になっているのだ。ダッシュを利用して、積極的に敵を妨害していこう。



◀フルアクセルが基本。ブレーキは、カーブで落ちそうになってから押しても十分間に合う。



◀ライバルをよけることは意識しなくていい。ときには、体当たりで相手を落下させることも…。

工場エリア トラップの種類を把握しよう!!

パイプがあっちっちの巻

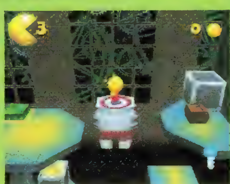
このステージで最初に出会う敵は、工場エリアを代表するザコキャラだ。この敵が発射口（？）を上に向けているときには、ヒップアタックが通用せず、逆にこちらがダメージを受けてしまう。要注意のザコキャラなので、覚えておこう。

●蒸気とパイプに気を付けよう



高温に熱せられたパイプと、ここから定期的に噴き出す蒸気は、触れるとダメージを受けてしまう。とくに蒸気は当たり判定が広いので、ミスにつながる危険性も高いぞ。

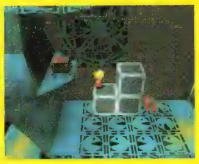
●足場をうまく誘導しよう



磁石のついた足場は、下方向にパックマンの存在を感知すると、急降下してくる。接触するとダメージを受けるが、これを利用して足場を低空に誘い出すことも可能だ。

文字アイテム入手Point!

P はここ



1つ目のチェックポイントの少し先、写真の宝箱からレモンを入手。その先の磁石のついた足場のある場所で、下のフロアへ。レモンの扉の中へ進めば、文字アイテム「P」を入手できる。

A はここ



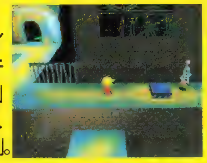
2つ目のチェックポイントのすぐ先にある緑のスイッチ（写真）を押すと、近くにモモが出現するので入手する。モモの扉の奥にある青いスイッチを押し、正面の仕掛けを作動させ、その中へ。

C はここ



6つ目のチェックポイント手前の青いスイッチ（写真）を押すと、少し戻ったところに文字アイテム「C」が出現する。来た道を戻り、磁石のついた足場を利用して入手しよう。

M はここ



7つ目のチェックポイントの先にある青いスイッチ（写真）を押すと、上空に「M」が出現する。入手には、近くの斜めの地形を利用すると便利。

A はここ



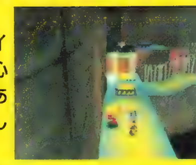
8つ目のチェックポイントの先にある。写真右上に少し見えているが、空中に配置されているので、磁石の足場をうまく誘導して取ろう。

N はここ



9つ目のチェックポイントの先（写真）でイチゴを入手し、下のイチゴの扉へ。青いスイッチで近くの壁を壊す。その奥の水中にあるぞ。

（フルーツ）はここ



4つ目のチェックポイントの先（写真）にある。肝心の扉は、少し戻ったところにあるので、パイプ&蒸気地帯をしばらく戻ろう。

プレス機をぶっ潰せ!の巻

ピストン運動する巨大な仕掛けがたくさん登場するステージ。ちなみに、このステージでは少し長めの水路が登場するけど、その入口近くにチェックポイントが用意されているのに気づいていたかな？忘れずに入手しておこう。

●危ない!ときは奥へ逃げる

トラップや敵の中には、画面の奥行きを使うことで、アッサリとよけられるものもある。このよけ方を知っているのと知らないのとでは、難しさも大違いだぞ。

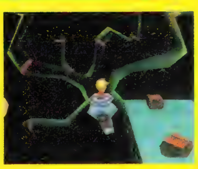


◀足場の端なら、じつは接触しない。



◀サメは、画面手前に逃げてもOK。

（フルーツ）はここ



6つ目のチェックポイントの先で、写真の宝箱（画面奥）を破壊すれば入手できる。扉は、そのすぐ先にあるぞ。

文字アイテム入手Point!

P はここ



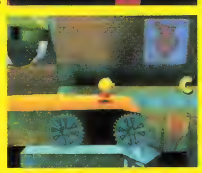
最初のチェックポイント先のピストン地帯で、下の方にある青いスイッチを押し、出現したパックドットを使って写真の場所へ。

A はここ



3つ目のチェックポイントの先の、写真の場所から左へ。リンゴを入手し、リンゴの扉内のスイッチを入れ、しばらく待とう。

C はここ



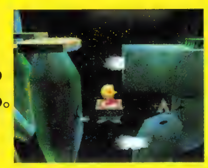
7つ目のチェックポイントの先。写真の、水路への入口（ここから跳び降りてもミスにはならない）にある。

M はここ



水路内にある。1つ目と2つ目の分岐点では右へ。次の分岐点（写真）では下へ。その奥に隠されているぞ。

A はここ



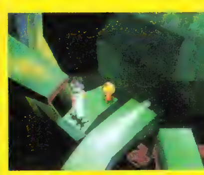
水路を出てから、ヘリベーターを使って登る場所の途中（写真）にある。蒸気に接触しないように、注意しよう。

N はここ

11個目のチェックポイントの先の青いスイッチ（右上の写真）を押し、右へ。左の写真の場所でベルを入手。12個目のチェックポイントの先の、写真（右下）の場所で、画面手前のトランポリンを使って入手。



▶この青いスイッチは、地形を変化させる効果がある。





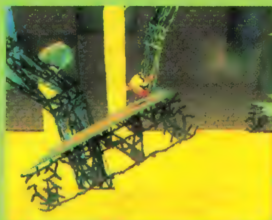
▲▶注意すれば、ベルを発見できるはず（上の写真）。ここでは最初に手前のトランポリンを使う（右の写真）。

潜れや潜れの巻

通路のほとんどが、大規模な水路で構成されているステージ。迷いやすいうえに、水中では動きが鈍くなるのでダメージを受けやすい。マップを参照しながら、自分の位置を確認して進んでいこう。

●この足場に注意

このステージにたくさん登場する写真の足場は、ちょっと厄介。それというのもこの足場は、宇宙エリアの八角形の足場と同じように、足場の中心からズレた場所に乗ると傾いてしまうのだ。



◀傾きに惑わされず、逆に利用しながら攻略していくようにしよう。

●水路を抜けるポイントは?

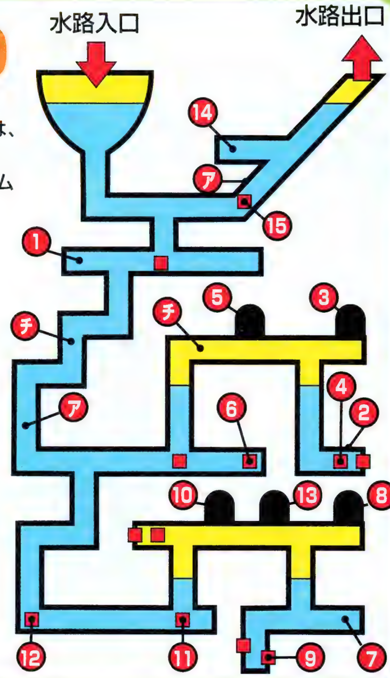
右のMAPは、このステージ最大の難関地帯、水路周辺の地形を簡略化してまとめたものだ。重要なアイテムを入手する手順も❶〜⓯の数字で示しておいたので、参考にしてみよう。



◀水路入口。まず、黄色いスイッチを押してメタルドットを入手しよう。

水路周辺のMAP

■……宝箱(数字の付いてないものは、クリアに直接関係ないもの)
㋐……クリアに直接関係ないアイテム
㋠……チェックポイント
❶……文字アイテム「C」
❷……チェリー
❸……チェリーの扉(中にメタルドット)
❹……モモ
❺……モモの扉(中にメタルドット)
❻……文字アイテム「A」
❼……チェリー
❽……チェリーの扉(中にメタルドット)
❾……バナナ
❿……バナナの扉(中にメタルドット)
⓫……モモ
⓬……文字アイテム「M」
⓭……モモの扉(中にベル)
⓮……メタルドット
⓯……文字アイテム「N」



文字アイテム入手Point!

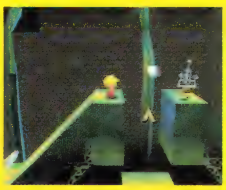
P はココ

スタート地点の少し先の写真の場所でチェリー入手。少し戻りチェリーの扉へ。スイッチを押し、出現したパックドットを使用した先。



A はココ

「A」の文字アイテムは、2つ目のチェックポイントの先、写真の落下ポイント(ここから跳び降りてもミスにならない)にある。

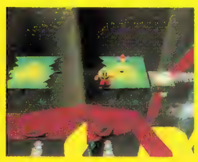


C M A N はココ

これらはすべて、水路内に隠されているので、詳しい場所は上のMAPで確認しておこう。MAPの❶〜⓯の番号は入手する基本的な順番を示しているので、それも参考にしながらプレイするといいだろう。

(チェックポイント) はココ

1つ目のチェックポイントの先の、写真の足場の上にある。対応する扉は、少し戻ったところ(トランポリンが連続しているところのすぐ先)にあるので、覚えておこう。



さらに (カギ) はココ

上のMAPを参考にベルを入手し、再び水路の入口まで戻る。左の写真の場所から右に進み、その先にあるベルの扉の中へ。この扉の奥の部屋には右側に通路が隠されている。カギはその先に隠されているぞ。また、そこにあるスイッチを押すと、水路の水位を上げられる(右の写真)。





◀▲水位が上がれば、仲間の捕らえられたオリへの到達も楽々。

VS BOSS クロームキーパー戦を勝ち抜くには?

中央の水槽は、落ちただけでダメージを受けるので要注意。また、スイッチ(引っ込んだ状態は除く)は、高温になっているので、押すときにはメタル化しておくこと(メタル化が解ける寸前の点滅状態でも大丈夫なので、覚えておこう)。あと、メタル化しているときに磁石トラップに捕まっても、✚キー連打で脱出できるぞ。

攻撃のコツ

ボスにダメージを与える手順は、下の通り。なお、スイッチは一定時間でもとの状態に戻ってしまうぞ。



▲ボスの投げてくる木箱の中から、メタルドットを入手できる。メタル化するのが第1歩なのだ。



▲ヒップアタックを使って、フィールドの左右にあるスイッチ(合計4つ)を押そう。



▲左右4つのスイッチを押すと、中央のスイッチが飛び出す。これを押せばダメージを与えられる。

防御のコツ

メタル化していないときは、ボスの投げてくる箱に接触するとダメージを受けるので注意。また、メタル化しているときは、磁石トラップの下を通過すると、吸い付けられ、中央の水槽まで、強制的に運ばれてしまうぞ。



▶箱はパックマンの位置を狙って飛んでくる。だから、動き回っていれば、まず当たることはない。



◀地形の端なら、磁石トラップにも捕まらない。磁石の下を通るときに便利。

クロノ・トリガー

最終攻略！　マルチシナリオ、マルチエンディング、そしておまけモードを完全公開!!

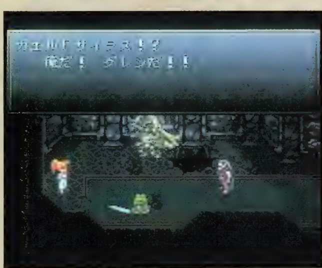
発売中 RPG	▶¥4,800　▶スクウェア ▶MC（1ブロック）

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

続編の『クロノ・クロス』がすでに発売されてしまいましたが、やはりこちらもしっかりプレイし、完全に終わらせておきたいところです。PS版だけの楽しみも用意されているので、SFC版でクリアしたからといってプレイしないというのはちょっともったいないかも。『クロス』につながっていく追加ムービーもありますしね。『クロス』を終わらせたあとにでも、もう一度プレイして見てはどうでしょうか。（貧）

『トリガー』に残された謎を完全解明!!

すでに発売された続編、『クロノ・クロス』をプレイする前に、『トリガー』を完全にクリアしておきたい。そんな人のために、マルチシナリオとマルチエンディングの謎を完全解明していくぞ。さらに、気になるおまけモードの詳細も、バッチリ公開してしまうのだ!!



▲マルチシナリオこそ『トリガー』の真髄。すべてクリアしておきたい。

ラヴォスと戦う3つの方法

マルチシナリオが始まると、いつでもラスボスのラヴォスと戦うことが可能になる。その方法は3つ用意されているので、実力にあった方法で倒そう。

1 「時の最果て」から

ボスまでの道のりが一番近いのがコレ。「時の最果て」にあるバケツに飛びこむだけでラヴォスに挑める。自信があるなら、クロノが復活してからすぐに挑もう。

2 シルバードで突入

シルバードで1999年に飛んで戦闘へ。戦闘が最も楽なのがこの方法。ラヴォスの外殻（第一段階）と戦わないで済む。サクっと終わらせたいときに。

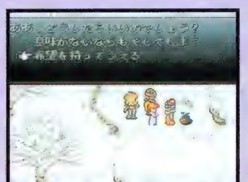
3 黒の夢から

「原始」、「中世」、「現代」の黒の夢に突入。ラヴォスまでの道のりが最も長い。その分得られるアイテムも多く、ジールとの決着もつけられるのでオススメ。

6つのマルチイベントをワンポイント攻略

緑の夢　古代
●砂漠を緑に変えよう!!

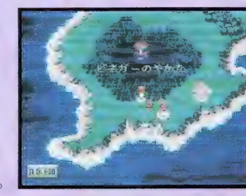
まずは「中世」のフィオナの依頼を受け、地底砂漠のボスを倒す。次にロボをパーティに入れてフィオナと話すと、ロボが手伝いとして残ることになる。あとは「現代」に行けば、砂漠がなくなり神殿ができている。そこでロボを回収すればOKだ。その後、ルッカのイベントも発生するぞ。



▶イベント発生はここでの選択が重要（注1）。

ビネガーの館　中世
●三悪にとどめを刺すのだ!!

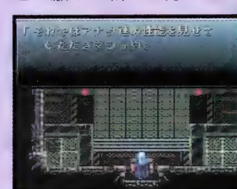
「中世」にあるビネガーの館にいくと、パワーアップしたビネガー、ソイソー、マヨネーとの再戦イベントが発生する。ここで三悪との決着をつけることができるぞ。イベントクリアには、とくに必要なキャラやアイテムはないが、魔王をパーティに入れておくとメッセージが多少変わるぞ。



▶場所はココ。魔王城があった場所のすぐそばだ。

ジェノサイドーム　未来
●ロボの秘密が解き明かされる!!

「未来」にあるジェノサイドームにいくと、ロボの出生にまつわるちょっと悲しいイベントが発生する。かつての恋人（!?）アトロポスや、ロボを作ったマザーブレインとの激しい戦いが待っているのだ。ダンジョンは長く厳しいが、イベントをクリアすると、ロボがパワーアップするぞ。



▶トラップだらけのダンジョン。地道にいこう。

太陽石　未来
●失われた太陽石を入手!!

手順は、まず「未来」の太陽神殿で暗黒石を入手。それを「原始」の光の祠に置く。その後「現代」のまきがい亭でハイパーほしにくを購入。それを「中世」の町長夫人に渡し、「現代」の町長から石を取り戻す。最後に「現代」の光の祠に納めて、「未来」の光の祠に行けばOKだ。



▶とにかく手順が面倒。ボス戦も発生する。

勇者の墓　中世
●サイラスの無念を晴らすのだ!!

「現代」の北の廃墟でサイラスの亡霊に会ったら、（戦闘になるが勝てない）「中世」の北の廃墟へ。壊れている床を大工に修理させつつ、奥を目指そう。大工には、「現代」の大工から大工道具を借り、それを渡せば仕事をしてくれるぞ。イベントをクリアすると、グランドリオンがパワーアップ!!



▶サイラス戦は、一定時間待てば自動的に終了。

虹色の貝がら　中世
●王家の家宝、虹色の貝がらとは？

「中世」のチョラス町でトマと会話し酒を入手。それを「現代」の西の岬でトマの墓にかけると、巨人のツメの場所を教えてくれる。巨人のツメで虹色の貝がらを入手したら、「現代」に戻ろう。なぜかガルディア王が無実の罪で捕まっているのだ。無実の証拠を求め、地下の宝物庫へ向かうと…。



▶巨人のツメはココ。いきなり行くことも可能。

（※1）ここで「希望をもってうえる」を選ばないとイベントが発生しない。

キミはすべて見たか!? 12のマルチエンディング!!

このゲームでは、2週目以降はいつでもボスと戦うことが可能。そして、ボスを倒したときのストーリーの進行状況により、エンディングの内容が変わるのだ。その数はなんと12種類。ここでは、その12種類のエンディング条件をすべて紹介。これを見るには、条件に書かれたプレイ状況のときに、ボスを倒せばOKだ。



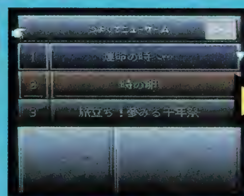
▶一度見たエンディングは、おまけモードに記録されるぞ。

エンディングリスト

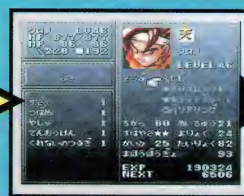
No.	タイトル	条件	備考
1	時の向こうへ	死の山でクロノを生き返らせた以降	シルバードの有無で内容に変化あり
2	再会	クロノが仲間から外れ、復活するまで	シルバードの有無で内容に変化あり
3	ドリームプロジェクト	つよくてニューゲームで始めた直後	リーネ広場からラヴォスのもとへ!!
4	ガルディアを継ぐ者	中世から現代に戻り、時の最果てに行く(Ⓐ)まで	裁判が始まると手遅れなので注意
5	おやすみ	Ⓐ以降、ゼナンの橋に行く(Ⓑ)まで	時の最果てのバケツから行くのが早い
6	伝説の勇者	Ⓑ以降、タータに勇者バッチをもらう(Ⓒ)まで	ゼナンで中ボスを倒した直後が最適
7	知られざる伝説	Ⓒ以降、原始でホルダーを盗まれる(Ⓓ)まで	原始に行く前に倒してしまおう
8	時の中に生きる人々	Ⓓ以降、カエルにグランドリオンを渡す(Ⓔ)まで	グランドリオン修復直後が最適
9	友との誓い	Ⓔ以降、魔王と戦う(Ⓕ)まで	グランドリオンをカエルに渡し、現代へ
10	ディノ・エイジ	Ⓕ以降、アザーラと戦う(Ⓖ)まで	アザーラを倒す前にゲートから現代に戻ろう
11	予言者が求めるものは	Ⓖ以降、サラが封印の扉を開ける(Ⓗ)まで	アザーラを倒したらすぐにラヴォスのもとへ!!
12	反省会?	Ⓗ以降、ペンダントに光を灯すまで	間隔が最も短いので注意

「つよくてニューゲーム」を使いクリアしていこう!!

ゲームをクリアしシステムデータを作成すれば、「つよくてニューゲーム」が遊べる。これを使えばクリア直前データのレベルやアイテムを引き継いで最初から始められるのだ。そして2周目では、リーネ広場からいつでもラスボスと戦えるぞ!!



▲ロードで「つよくてニューゲーム」を選び、強いデータを選択。



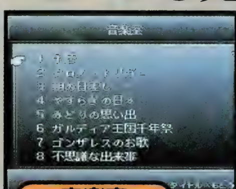
▲そのデータのレベルやアイテムを引き継いで最初から開始できる。



▲リーネ広場に謎のゲートが。ここに入ればいきなりラスボス!!

おまけモードも完全解明

最初は音楽室と映画館しかないおまけモードだが、エンディングを見るごとに内容が増えていく。見たエンディングによって追加される要素が異なり、12のエンディングすべてを見れば、こんなに盛りだくさんの内容に!!



音楽室

▲始めから見られる、ゲームのBGM集。



映画館

▼一度見たムービーが見られる。これも最初からある。

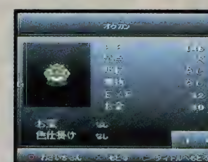
エンディング

一度見たエンディングの確認をすることができるモード。ここで、それぞれのエンディング条件や、コメントを見ることもできるのだ。



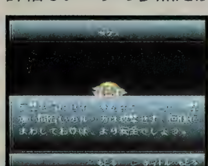
モンスターデータ

ザコモンスターのデータを参照することができる。各時代、ダンジョンごとに分類されているので、目的のモンスターを探すのも簡単。



ボスデータ

中ボスのデータを確認することができるモード。詳細なデータの参照だけでなく、それぞれのボスの攻略法までが紹介されているのだ。



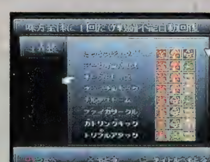
宝の地図

マップ上のどこに宝箱があり、何が入っているかを確認できるモード。マップやアイテムのデータベースも兼ねており、非常に使いやすい。



道場

クロノたちの使う技を確認できるモード。2人技や3人技の条件などを参照することも可能。強力技に必要な組み合わせも、一目でわかるぞ。



美術館

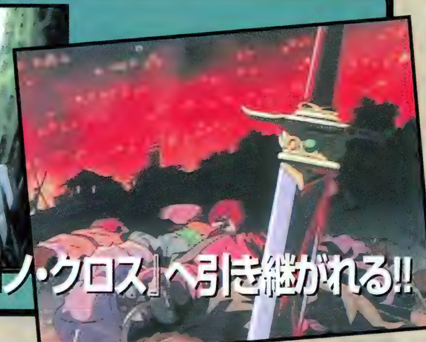
本編のアニメーションムービーで使われた原画やセル、設定画を見ることができる。すべてPS版のムービー用に描き起こされたものなのだ。



『クロス』につながる……!? 謎のエンディングムービー公開!!

2度目以降のエンディングでは、通常のエンディングムービーのあとで謎のムービーが流れる。これこそが『クロノ・クロス』へのつながりを予見させる追加ムービーなのだ。ここではその一部を紹介するぞ!! それぞれの幸せな「その後」が描かれたあと、カエルの手を離れたグランドリオン。その剣が起こす不幸な出来事ののち、王国は……。このあとは、続編である『クロノ・クロス』に続いてゆくことになるのだ!!





そして物語は『クロノ・クロス』へ引き継がれる!!

探偵神宮寺三郎 灯火が消えぬ間に

陰謀が見え隠れする難事件を一刀両断！ キミの捜査をサポートする明快&詳細な攻略集だ!!

発売中	▶¥5,800 ▶データイースト
AVG	▶MC（1ブロック）

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

ＰＳでは３作目、シリーズを通しては７作目にもなるこの作品。今回はシステムが変更され前作までとは少しプレイ感覚が違っていますが、ハードボイルドな路線にこだわった『神宮寺』シリーズ独特のテイストは健在です。初志貫徹、最初に決めたスタイルを貫き続けるこの姿勢も、ここまでのロングセラーになった要因の１つでしょう。マルボロが似合うクールな私立探偵になるのもいいかなと思う無謀な秋です。煙草も吸えんくせしてな。 （が）

捜査の心得&Beginning〜4th Caseまでのポイントをチェック!!



▲特に時間の経過は、エンディングの分岐に関わる大事な要素。

時間の経過や、聞き込みの対象になる相手の信頼度など、この『灯火が消えぬ間に』では、捜査に深く関わる新要素がいくつか追加されている。それらの要素をしっかり把握しておかないと、事件の真相に迫ることはできないぞ。まずは捜査の心得を読んで、事件解決のポイントを頭に叩き込もう。

捜査の心得 1.限られた時間内に捜査を進展させよう!

捜査中は常に気を配りたいのが、場所を移動するたびに経過する「時間」。夜中になると強制的に１日の捜査が終了する本作では、ムダな行動が多いと、十分な成果が得られないまま事務所に帰るハメになる。そればかりかバッドエンドになってしまう可能性もあるので、１日ごとの捜査を確実に進めることが大事なのだ。

●ポイントを絞った捜査が肝心

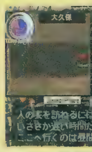
限られた時間で捜査を進展させるには、どこへ行けば有力な手がかりが得られるか、または状況を変えられるかを考えて、計画的に行動することが大事。考えなしにあちこちへ足を運んでも、無意味に時間を浪費するだけだぞ。



◀それまでに得た情報などから、どこへ行くべきかを判断しよう。移動の前にセーブすれば安心だ。

●時間帯に気を配ろう

昼にしか行けない住宅街や、逆に夜になるとスナックなどの店で聞き込みができる歌舞伎町など、捜査できる時間帯が決まっている場所もある。それらの場所での捜査が必要なときには、昼→夜の変化を考えて捜査をしよう。



◀移動画面で表示されるタイムメーターが、半分を超えると夜になる。メーターは常にチェックだ。

捜査の心得 2.聞き込みの鍵は「信頼度」にあり

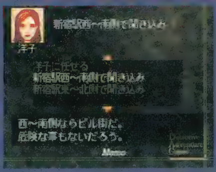
さまざまな人物から情報を聞き出す「聞き込みモード」は、捜査の進展に欠かせない重要なモード。ただし、ほとんどの相手には「信頼度」が設定されていて、それを上げないと肝心な話は聞き出せない。信頼度の状態は、相手の表情を見るか、「観察する」のコマンドを実行すればわかるぞ。



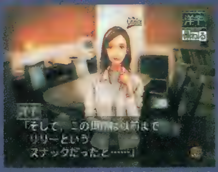
◀あの手、この手で相手の信頼度を上げるのが聞き込みの基本だ。

捜査の心得 3.洋子への「指示」のメリットは?

１日の初めに洋子に出せる指示は、彼女が入手してくる情報の内容に関係している。基本的に、洋子が持ち帰った情報で捜査が進展することはないが、プレイヤーがつかめていなかった事実が判明する場合がある。



▲捜査状況が大きく変わってくることはないぞ。

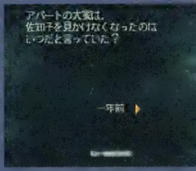


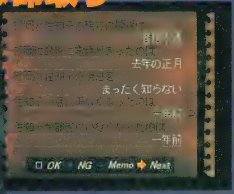
▲意外な情報を持ち帰ることもある。あなどれないぞ。

捜査の心得 4.D-MODEのミスは命取り

捜査で入手した断片的な情報を整理して、事件の真相を推理するD-MODE。プレイヤーの記憶力、推理力が試されるこのモードで判断を誤ると、事件解決が遠のくばかりか、最悪の場合はバッドエンドになる。

▼入手した情報をもとに推理するのがポイント。





▲推理に誤りがないか、最後にしっかりチェックすること。

Beginning of case

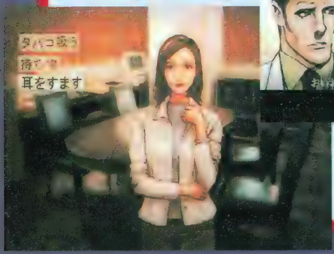
「静かなる夕べ」

4月27日

八木正隆が事務所に転がり込むまでのいきさつが描かれる、オープニングのパート。物音について洋子と話したあとにいきなり詰まりがちだが、この場面ではコマンドを呼び出して「耳をすます」を実行しよう。

▼会話や調査を繰り返してもゲームが進まないときは、コマンドを使うのが基本。





▲『神宮寺』シリーズ独特の渋みをきかせたムービーが、早くも挿入されるのだ。

1st case

「八木正隆登場」

4月27〜28日

須田多恵子から娘の捜索を依頼されるこのパートで、初めて聞き込みモードを体験することになる。応接室で多恵子に話しかけた後、「尋ねる」のコマンドを実行すると聞き込みが始まるぞ。必要な情報を聞き出すまでの手順をここでしっかり把握しておこう。



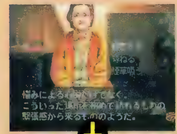
▲神宮寺に助けられた正隆は、３日間だけ事務所に居座ることに。

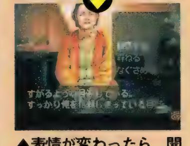
▼多恵子の娘の捜索が、最初の仕事になる。



[聞き込みモードCHECK!] 須田多恵子

多恵子の表情が硬いうちは、何を聞いてもまともな返事が返ってこない。まずは気軽な調子で話しかけて、雰囲気をなごませることが先決。うまく信頼を得たら、多恵子から娘の名前と、彼女が家を出た時期、そして上京後に暮らしていた場所を必ず聞き出しておこう。





▲表情が変わったら、聞き込みOKのサインだ。

信頼度はこれでアップ!
- ●話しかける（気軽な調子で）
- ●なぐさめる（2回）

2nd case
「須田佐知子捜索」

4月28日

重要スポット	
昼	1.一番街アーチ 2.アルタ前
夜	3.一番街 4.ヘヴンズドア内

多恵子の娘、佐知子を捜索するパート。重要スポットのリストでは、捜査の鍵になる場所と、行く順番を紹介しているぞ。4番目のヘヴンズドアへは、一番街で呼び込みに会うと入れるのだ。

[聞き込みモードCHECK!]

鳥浜
鳥浜に、多恵子から預かった佐知子の写真を見せると、以前に1度会っていることを思い出す。そこですかさず、佐知子に会った時期と、彼女が勤めていた店がどこにあるかを聞き出そう。
[信頼度はこれでアップ! ●ほめる(容姿)]

呼び込み
佐知子の写真を見せると警戒するので、一発すごんで見せよう。意外にも相手に気に入られるぞ。彼からは佐知子の連絡先と、店を辞めた理由を詳しく聞き出しておくのだ。
[信頼度はこれでアップ! ●すごむ]

4月29日

重要スポット	
昼	1.コーポみどり 2.佐知子の大家の家
夜	3.アルタ前 4.カロッツア

コーポみどりと大家の家へは、夜になると行けなくなるので注意しよう。

[聞き込みモードCHECK!]

湯沢
コーポみどりの大家である彼女からは、佐知子の身辺に関する少し詳しい話が聞ける。佐知子が以前に勤めていた店や、アパートの部屋からいなくなった時期と理由について聞かせてもらおう。
[信頼度はこれでアップ! ●ほめる(家の周りの植物)]

鳥浜
2度目の聞き込みになる今回は、佐知子が以前に勤めていた店「リリー」に関する情報や、リリーがあった場所、現在は何の店になっているかを重点的に聞き出そう。
[信頼度はこれでアップ! ●ほめる(容姿)]

松沢祥香
佐知子と仲がよかった市川睦美の話を聞くのが、最大のポイント。祥香と佐知子の仲、佐知子と睦美の仲、睦美の連絡先について話してもらおう。なお、祥香に信頼度はない。

4月30日

佐知子捜索の最終日。彼女の交友関係をあたったり、住んでいた部屋を調べたりと、夜になる前にやるべきことが山積みだ。ムダな寄り道をせず、ポイントになる場所を順序よく巡って手がかりを集めよう。捜査後のD-MODEで「佐知子は何らかの事件に巻き込まれた可能性が高い」という結論を出せれば、パーフェクトな成果だ。



▲佐知子の手紙は多恵子に渡そう。

重要スポット	
昼	1.睦美のマンション 2.カラオケボックス 3.佐知子の大家の家 4.コーポみどり
夜	5.淀橋署

[聞き込みモードCHECK!]

市川睦美
佐知子と親しかっただけに、睦美がくれる情報はかなり有益。佐知子との仲、佐知子の交友関係、松岡のこと、松岡が勤めるカラオケボックスの場所の4つを詳しく聞き出そう。
[信頼度はこれでアップ! ●事情を話す(嘘をつく)]

松岡
松岡から聞ける情報で重要なのは、佐知子との交際時期と、佐知子の連絡先。彼の話を聞くことで、佐知子が消息を絶った時期が絞り込めてくる。D-MODEでこの情報が生きてくるぞ。
[信頼度はこれでアップ! ●事情を話す(正直に話す)]

3rd case
「拳銃密輸調査」

5月1～2日

重要スポット	
昼	1.明治組事務所 2.裏路地 3.三越裏 4.花園神社 5.一番街アーチ 6.靖国通り 7.一番街 8.繁華街

新宿で密かに売買されている、高性能の新型拳銃。その流通ルートの調査を顔なじみの刑事、熊野から依頼されるパート。2日の昼には、いろいろな場所に足を運んで明治組の面々と会うことになる。彼らと会話をして、それぞれの性格や考え方をつかんでおこう。

[関東明治組組織図]

過去のシリーズ作品でおなじみの風林豪造と今泉に加えて、今回は新たに7人の組員が登場する。新型拳銃の流通ルートを調査するときには、彼らにも何かと協力してもらうことになるぞ。捜査中に混乱しないよう、彼らの顔と名前、組織内での上下関係をしっかり把握しておこう。



●風林豪造



●今泉



●水野



●鷲沢



●韮崎



●嶋



●副島



●池田



●畑山

4th case
「正隆襲撃」

5月2日

重要スポット	
昼	1.東口改札 2.地下トイレ 3.やきとり横町 4.地下道内 5.西口駅前

D-MODEでは「正隆を狙った襲撃」と断定しよう。

[聞き込みモードCHECK!]

八木正隆
[信頼度はこれでアップ! ●肩をたたく(3回)]
正隆からは、襲われた場所、襲ってきた人物、逃げたルート、襲われる心当たり、目撃者について詳しく聞き出す必要がある。

駅員
東口改札にいる駅員は、正隆が襲われたときの様子をよく覚えている。事件のあらましと、走っていった男について彼に尋ねると、有力な手がかりが得られるぞ。知っている限りのことを話してもらおう。

5月3日

重要スポット	
昼	1.西口駅前 2.大ガード 3.明治組事務所

ホームレスの長さんと鷲沢からは、犯人を特定する重要な情報が聞ける。聞き込みは念入りに。

[聞き込みモードCHECK!]

長さん
地下道で正隆を追っていた男の人相を聞いておこう。
[信頼度はこれでアップ! ●煙草を吸う ↓ ●うまいと答える]

鷲沢
俳優の越川光に似た、迷彩服の男について聞き出そう。
[信頼度はこれでアップ! ●世間話(歌舞伎町のこと×2) ↓ ●本当のことを言う]

5月4日

重要スポット	
昼	1.やきとり横町
夜	2.カラオケボックス 3.花園神社 4.明治組事務所

迷彩服の男を追跡する場面では、何度も「見る」を繰り返し、姿が見えなくなったら「追う」を実行すればいい。

[聞き込みモードCHECK!]

磯崎
信頼度はないが、脅さないと何もしゃべらない。脅したあとはひたすら問いつめる。

韮崎
磯崎と同様、信頼度はない。「尋ねる」を繰り返すだけですべてを自白するぞ。

5月5日

この日は自動的に、事務所→正隆のアパート→淀橋署の順に移動する。



◀新型拳銃の調査が再開される。

5月6日

重要スポット	
昼	1.明治組本部 2.淀橋署 3.明治組事務所

朝一番で明治組本部へ行ったら、その足で淀橋署へ。鑑識課の三好から、新型拳銃の実物を見せられる。

5月7日

重要スポット	
昼	1.明治組事務所 2.三越裏

明治組では今泉に会って、拳銃のブローカーに関するすべての情報を聞いておこう。これで、捜査は大きく進展する。

[聞き込みモードCHECK!]

水野
久々の聞き込みモードは、明治組の水野が相手。ここではブローカーの存在、関東明治組の反応、韮崎の反応について尋ねる必要がある。
[信頼度はこれでアップ! ●ひやかす(服装、犬、etc…)]

アランドラ2 魔進化の謎

今回は難易度の高いトラップを図解付きで攻略しているので、ゲームにつまっている人は要チェック!

発売中 A・RPG	▶¥5,800 ▶SCEI ▶MC（1ブロック）、AC（DS対応）

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

いやー、ひさびさに硬派なA・RPGですね。なまっていた自分の指先にちょっとキツかったけど、かなり楽しいですよ『アランドラ2』。特にパズル集めが楽しいので、4種類のエレメントを手に入れたら、取り逃したパズルのかけら集めに燃えるのもいいですよ。エレメントといえば、オススメなのがセイレーン。敵のHPを吸い取って自分のHPを回復できるので非常に便利。回復アイテムが少ないときに、ぜひ使ってみてください。（たいめー）

攻略チャート

パズルの数は、今回の範囲で手に入るパズルのかけらの数を表す。また、★マークはわらしベイベントが発生する場所を表している。

①飛空艇 ★	パズル0
②パコの村 ★	パズル0
③モモモケの森	パズル1
④フロドの家	パズル0
⑤チョビダカ山	パズル1
⑥墜落した飛空艇	パズル0
⑦フロドの家	パズル0
⑧砲撃後のパコの村	パズル1
⑨スナナキの浜辺	パズル1
⑩ギューヨークの町 ★	パズル3
⑪ミトラの谷	パズル0
⑫牛怒戦車	パズル3
⑬ギューヨークの町	パズル0
⑭ヒューイの風穴	パズル0
⑮グアラン堂	パズル0
⑯ヒューイの風穴	パズル1
⑰ウェッブロック	パズル4
⑱ヤギンの港 ★	パズル0
⑲プエルトメデューサの町	パズル1
⑳プエルト上部エリアへ	パズル0
㉑プエルト上部エリア	パズル2
㉒メルセデス邸地下	パズル2
㉓メルセデス邸内	パズル1
㉔船で王宮へ向かう	パズル0
㉕海底洞窟	パズル0
㉖グアバカカオの町	パズル2
㉗沈没船	パズル0
㉘ユラレカモメ遺跡	パズル2
㉙楽園の島	パズル1
㉚楽園の遺跡	パズル5
㉛パコ遺跡 ★	パズル1
㉜プエルトメデューサの町 ★	パズル0
㉝ギューヨークの町 ★	パズル0
㉞魔甲クジラ	パズル0

中盤から魔甲クジラまでを攻略!

攻略第2回目となる今回は、各ダンジョンに配置されたトラップの中でも特に難しいものを厳選して攻略していく。さらに、スタートから魔甲クジラまでの攻略チャートを紹介しているので、わらしベイベントやパズルのかけらを見落としていないかチェックしてほしい。また、豊富なミニゲームもこのゲームの魅力の1つ。じつはチャートNo.㉛のパコ遺跡をクリアした後には、モモモケの森で3つのミニゲームが遊べるのだ。貴重なアイテムがもらえるのでぜひチャレンジしてほしい。

㉑プエルト上部エリア ●仕掛け解除の応用力が問われるぞ!

ヤギンの港からプエルトメデューサの町に着いたら宿屋の2階のハシゴを登って屋根裏部屋へ行こう。床から落ちて、下の部屋にいる海賊と話したら灯台の前にいる海賊と話す。その後の酒場のイベントが終わったら、酒場の2階から金バッジ養成コースへ。しばらく進むと、長い下り坂の途中に、扉が連続している場所がある。ここの黒い宝箱を取るには、最初の足場から1枚目の扉に乗り、宝箱までジャンプしていけばOK。ポケットにピクシーを入れておくと楽に進める。



◀ここは箱とタルを組み合わせ、宝箱のある足場の高さまで積み上げる。ただし、フリットは箱1つ分の高さしかジャンプできない。

㉒㉓メルセデス邸 ●計3コのパズルのかけらを取り逃がすな!

メルセデス邸の地下に移動してすぐのところに深い縦穴がある。ここを落ちる途中にある足場の奥にはパズルのかけらがあるぞ。邸内に入ったら、暖炉からメルセデスの寝室のベランダへ移動。そこから屋上を伝ってメルセデスの部屋に行こう。ベランダの左部にパズルのかけらがあるぞ。



◀このT字路を左に行くと、パズルのかけら。右はキッチンに通じている。

BOSS 突撃をかわして攻撃を叩き込もう! キノコダイル HP:200



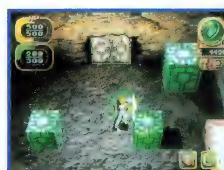
キノコダイルが歯を鳴らしたら突進の合図。大きく動いて突進をかわしたあとに攻撃をしよう。ダメージを与えるとガスを出すので、攻撃した後はすぐに遠くまで逃げること。

㉕海底洞窟 ●とにかくエレメント・ピクシーを撃ってみよう!

このダンジョンでは、見えない敵やトラップが数多く出現する。そんなときは、緑の水晶にエレメント・ピクシーを撃てば見えるようになるぞ。看板に「風の力を借りて大地と決別せよ」と書いてあるトラップは、ジャンプ中にもう1度ジャンプして、一定時間ホバリングすればOK。



◀「静寂は…」の看板を読んだら、その場から動かないように。



◀上に移動するブロックを、横に移動するブロックの上に乗せよう。



▶3つのブロックをうまく重ねたら、一番下のブロックを撃ってスイッチの近くまで移動させよう。

㉖グアバカカオの町 ●地図をよく見よう

グアバカカオ会館の1階にいるルビーと話したら、宿屋にいるアルと話す。このあと、リンダの家の屋上でテッツオを発見したら、アイテム屋に行こう。



◀ンドゥール博士の家は、橋の手前で右の道に進めば行くことができるぞ。

BOSS 爆弾を投げるタイミングが重要だ! メダマボス HP:100(×4)



4体いる中でも点火した爆弾を投げてくるやつが手強い。このボスのすぐ後ろを常に歩き、爆弾が地面に落ちる前に取り、爆発する直前まで待ってから投げよう。

わらしベイベント チャートNo.33のギューヨークの町へは、パコ遺跡からパコの村に出てそこから移動しよう。牛娘がいる部屋へは、宿屋の2階の便所から行けるぞ。

①飛空艇：不思議なネジ入手、⑩ギューヨークの町（ショップの男）：不思議なネジ→木彫り牛 ➡ ⑱ヤギンの港（宿屋の横にいる男）：木彫り牛→トンカチ ➡ ㉛パコの村（アイテム屋の店主）：トンカチ→赤い石像 ➡ ㉝ギューヨークの町（牛娘）：イヤリング→牛娘のサイン

㉗沈没船 ●エレメント・セイレーンをポケットに入れて行動する、水中での操作に慣れておこう!

水中では、剣を出しているとジャンプボタンで泳ぐことができない。戦闘時以外は、剣をしまっておくように。船内に入る場所は2つあるが、ボスまで行けるのは画面左のほうなので注意しよう。ここは矢印に従って進めばボスまで行けるので迷うことはない。クラゲ型の敵は、広範囲に広がる電流を流してくるので、見つけたらすぐに倒そう。



◀画面右にある入口には、ダーツがあるだけなので取ったらすぐに画面左へ。



◀爆弾はフリットが近づくと反応して爆発する。岩のところまで爆弾を誘導したら近づいて岩を爆破し、沈没船の中に入ろう。

BOSS
うまく誘導して爆弾をくわえさせよう!
シーカー
HP:250



まず青の石像にエレメントを撃って、爆弾を出す。次に爆弾の高さにシーカーを誘導して、爆弾をくわえさせたあとに、エレメントを撃って爆弾を爆発させる。

㉘ユラレカモメ遺跡 ●複合型トラップに要注意!

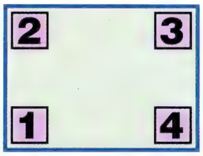
入口からしばらく進むと、赤い石像が、炎を出す石像を中心に半円型に並んでいる場所がある。ここは、赤い石像に炎が当たらないように移動し、燭台に点火しよう。成功すればパズルのかけらが手に入る。セーブポイント近くの宝箱は、マンホール型の敵の上に乗れば取れる。



◀4つの石像を通したあとに宝箱が出現する。中身を取ったら、宝箱からハシゴへジャンプだ!

●4つのスイッチを押す順番

スイッチは1→2→4→3→2の順番に押そう。ただし、3から2へは、スイッチの上から向かいの壁へジャンプしないと行けないので注意しよう。

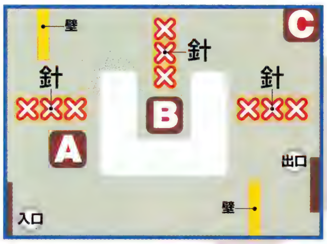


●3つの青い像のどれかを壊せ

上で説明した仕掛けを抜けると、3つの青い石像が並んでいる部屋へ出る。ここの石像の上を、蒸気に当たらないように渡るのだが、どれか1つの石像を壊しておくと、グッと渡りやすくなる。蒸気がおさまるのを確認すると同時に、ジャンプして渡っていこう。

●針をかわしながら3つのスイッチを押す

最初に、邪魔な4つの壁をスライディングで倒しておこう。スイッチを押す順番はまず、Bに近づいてB近くの針を出してから、Cを踏む。次に、急いでダッシュしてBを踏む。その後、A近くの針が引っ込むのを待ってからAを踏めばOK。



㉚楽園の遺跡 ●ドリアードしか効かない敵も!

葉を飛ばしてくる樹木型の敵が出現する部屋がある。ここは、部屋の上部にある、敵が出てくる箱をすべて壊せば進めるので、エレメントやジャンプ斬りで壊していこう。ただし、穴に落ちるとやり直しになる。また、イモムシ型の敵はドリアードを当てないと倒せないぞ。



◀写真の場所では段差の前までカメ型の敵を誘導して倒し、残ったこうらの上に乗ってジャンプする。

●取れそうで取れない黒い宝箱はこう取る

楽園の遺跡では、上から落ちないと取れない宝箱がある。下の写真を参考にしながら、かならず取っておこう。この宝箱の取り方は、今までにないもの。この先、取れない宝箱があったら、上から落ちる場所がないか探してみよう。



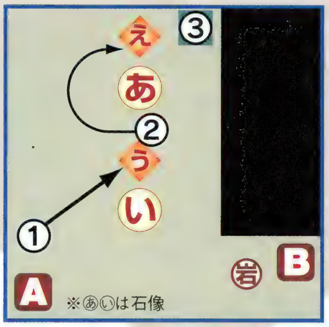


▲上のカメ型の敵が出現する場所のそばの穴から落ちよう。

◀もう1つはボス前のセーブポイントから近い部屋にある穴。

●自分に合わせて動く足場のクリア法

Bを踏んだら①へ移動。㋒の水晶を撃ったら、岩を拾って②から㋓の水晶に当てる(ドリアードも可)。これで③→㋐→㋑→Aと渡れる。

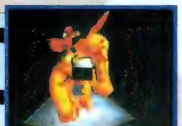


BOSS
スライディングで転ばせろ!
ハネトール
HP:300



最初にレーザーを撃ってくるので、大きく円を描くようにダッシュして回避しつつ横に回り込もう。それが終わると、腕を大きく振りかぶって攻撃しようとするので、そのスキにスライディングを足に当てる。すると、ハネトールが倒れるのでダッシュで近づいて頭を攻撃しよう。あとはこれを繰り返せば勝てるぞ。

BOSS
足場へのジャンプは慎重に!
キバトール
HP:400



最初に使ってくるレーザーは、ダッシュしながら大きく動いて避けよう。次にスイッチを押して足場を出現させ、それに乗って弱点の頭を攻撃しよう。足場を移動するときは、上から岩が降ってくるので当たらないように。第2段階になると、レーザーの後に3方向に炎が広がる弾を撃ってくる。これは炎が消えるまで待ってから移動しよう

㉞魔甲クジラ ●似たような部屋が多いので、迷わないように注意。シビアな仕掛けも多いぞ!

胃エリアにある広い部屋はまず敵をすべて倒す。次に高台にあるスイッチを押すと、地面の扉が開き、敵が出てくる。スイッチから離れると扉が閉まり始めるので、敵に当たらないようにすぐに扉へダッシュだ。胃エリアの先には、セーブ&回復ポイントがある。ここから、アイテム屋がいる口内部へ行けるので覚えておこう。



◀ネジは青の穴に青と緑、赤の穴に赤と青、緑の穴に緑と赤を置こう。



▲魔甲クジラの終盤で、口内部から気道エリアへ移動するときは、散乱した箱を階段状に積んで上に登る。

▼3つの細胞球が縦に並んでいる場所は、下の細胞球を壊してから上の細胞球を壊し、残ったものを足場に。



BOSS
心臓部が出てくる一瞬を見逃すな!
魔シンゾウ
HP:100



回るレーザーの壁は、ひたすらダッシュで逃げよう。その攻撃が終わると、心臓部が手前に出てくるので、そこを攻撃しよう。あとはこれを繰り返せば楽勝だ。

純情で可憐 メイマイ騎士団 スペクトラルフォース聖少女外伝

ゲームの基本的な進め方から気になるイベントの発生条件まで、必見の情報が満載だぞ!!

発売中 SLG ▶¥5,800 ▶アイディアファクトリー ▶MC（3ブロック）、DS（AC非対応）

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

シリーズを重ねるごとに洗練され、完成度を増す『スペクトラルフォース』シリーズ。この『純情で可憐 メイマイ騎士団　スペクトラルフォース聖少女外伝』は、さらに遊びやすく、誰にでもオススメできる良作に仕上がってます。ちょっと（かなり？）ギャルゲー入ってるけどね…。1000対1000のちびキャラバトルやスピーディなゲーム展開も健在。前作で気になったイベントのボリュームの少なさもしっかりカバーされていて、いい感じです。（小岩）

イベントの発生条件＆イベントリストを大公開!!

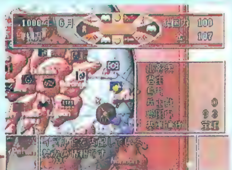
このゲームでは、特定の条件を満たすことでさまざまなイベントが発生する。しかしその条件は、普通にプレイしていると見逃してしまうことが多い。そこで今回は、イベントが発生するメカニズムと、その条件を詳しく紹介するぞ。これでサミシイ思いともおさらばできるのだ!!



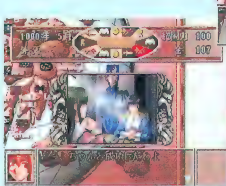
◀ストーリーを盛り上げる多彩なイベントを見逃すな!!

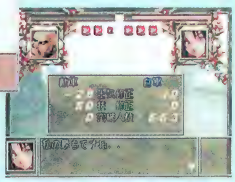
戦略の基本!!　敵が弱まるのを待て!!

ゲーム序盤は戦力が乏しいので、こちらから攻撃して敵国を攻略するのはかなり難しい。そこで、十分な戦力が整うまでは、敵国同士が戦って戦力を消耗するのを待つのが得策。そこを見はからって、兵士の数が少ない国へ攻め込めば、こちらの被害を減らせるぞ。この方法で、少しずつ戦力を蓄えよう。ただ、戦力の高い国を放っておくと、ゲーム後半で手がつけられなくなることもある。攻め込む余裕が出てきたら、強国から落としていくように。



▲敵国の勢力を確認してから攻め込むことが大切だ。





▲▶敵国の武将を説得で引き抜き、戦力を減少させるのも1つの手。いかに楽をして敵国を攻略するかを考えよう。

最重要チェック! イベント発生の詳細をポイントごとに徹底解説!!

イベントを発生させるために必要な条件は、キャラに設定された「信頼度」が一定値に達していることと、特定のキャラが仲間にいることの2つ。どちらかを満たした状態で、イベントごとに設定された国数を攻略するとイベントが発生するぞ。以下のポイントを参考に、イベントのコンプリートを目指そう。



◀イベントごとに必要な条件が異なるというわけ。

POINT 1 戦闘に勝利して信頼度をUP!

各キャラの信頼度は、戦闘（野戦のみ。攻城戦は含まない）に勝利することでアップするぞ。まずは、敵武将の兵士を減らしておき、そのあと信頼度をアップさせたいキャラに戦わせるといい。この方法を使えば、能力が低いキャラでも簡単に敵を倒せるので、オススメだ。



▶信頼度を上げたいキャラにより多くの兵士を配分して、戦闘に勝利させよう。

POINT 2 イベントは2パターン存在する場合も！

イベントには、発生に特定のキャラを必要とするものと、一定の信頼度を必要とするものがある。内容が大幅に異なることもあるぞ。

キャラが条件の場合





信頼度が条件の場合

◀▶キャラが条件の場合は一枚絵イベント、信頼度が条件の場合は会話イベントが発生するのだ。

ゲーム中盤までに発生するイベントを紹介

ここでは、全39カ国中、20カ国を攻略するまでに発生するイベントを公開するぞ。ちなみに、イベント1（キャラが条件）とイベント2（信頼度が条件）の両方の条件を満たしている場合は、イベント1が優先されるぞ。条件をしっかりと確認しておこう。



▶美麗なグラフィックで描かれた一枚絵イベントは、必見の価値アリ!!

●表の見方●

表は左から「攻略した国の数」、「イベントの対象となるキャラ」、「イベント1の内容」、「イベント1発生に必要なキャラ」、「イベント1後に変化する信頼度の値」、「イベント2の内容」、「イベント2発生に必要な信頼度」、「イベント2後に変化する信頼度の値」を表しています。なお、初期段階の各キャラの信頼度は0とします。

イベントリスト

攻略国数	対象キャラ	イベント1	必要キャラ	信頼度変化1	イベント2	必要条件	信頼度変化2
2カ国	ラト	ラトが仲間に	ティナ	−	−	−	−
3カ国	リム	リムが仲間に	ラト	−	−	−	−
4カ国	ティナ	ティナと会話	ティナ	−	−	−	−
5カ国	キラット	キラットが仲間に	リム	−	−	−	−
6カ国	キラット	キラット修行中	キラット	−	−	−	−
7カ国	アニータ	アニータが仲間になる	ティナ	−	−	−	−
8カ国	アニータ	アニータが主人公のことを考える	アニータ	−	−	−	−
9カ国	ティナ	ティナ露天風呂	トーチカ	+10	ティナと温泉で会話	信頼度 5	+1
10カ国	ラト	ヒロと会話する	ヒロ	−	ラトと会話。すごい武将の話	信頼度 5	+1
11カ国	アニータ	アニータとケンカする	アゼレア	+10	アニータと訓練について会話	信頼度 5	+1
12カ国	リム	リム、風邪をひく	シフォン	+10	リムと会話	信頼度 5	+1
13カ国	キラット	キラットとデート	グリーザ	+10	キラットとデートの約束	信頼度 5	+1
14カ国	ティナ	ティナと子猫	シンバ	+10	ティナとネコ族の会話	信頼度10	+2
15カ国	ティナ	ソルティと会話	ソルティ	+10	主人公の故郷	信頼度15	+3
16カ国	リム	リムが主人公の机を掃除してくれる	イヌオウ	+10	リム、部屋を掃除	信頼度10	+2
17カ国	ラト	ラトとピクニック	ウェイブ	+10	ラトとピクニックの約束	信頼度10	+2
18カ国	ティナ	ティナが国を出てしまう	−	−	−	−	−
19カ国	リム	リムと会話	烏丸	+10	リム、主人公を想う	信頼度15	+3
20カ国	ラト	暗黒竜登場	−	−	−	−	−


ついにできたを。
koei
決
KESSEN
PlayStation2のパワーを極限まで引き出す新時代の合戦エンタテインメント!
平成12年3月4日 発売予定
リアルタイムシミュレーションゲーム
プレイステーション2版 価格未定
必見の衝撃映像をGETせよ!
プレイステーション版ソフト（12/2発売）
『大航海時代IV ~PORTO ESTADO~』
初回出荷のみのスペシャル特典!!
「決戦デモビデオCD-ROM」を同梱!
さらに「決戦オリジナルTシャツ」が当たる!
※詳しくは商品同梱の応募要項をご覧ください。
NO RESALE
コーエーの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-8000（テレビゲーム専用）
TEL.045-561-1100（パソコン専用）・ホームページ http://www.koei.co.jp/
■本ソフトは発売より9ヶ月間の中古販売を禁止します。
■本ソフトの無断複製・賃貸は一切許可しておりません。
■"PS"ロゴおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
←このマークは、無許諾でのゲームソフトの中古売買を禁止するマークです。


戦
決戦
プロデューサー
シブサワ・コウ
株式会社コーエー
〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861（代）



ついにできたを。
koei
リコエイションゲーム
大航海時代IV®
PORTO ESTADO
ポルトエシュタード



冒険者に、国境はない。
海に命を賭ける冒険者たちが夢見る港湾国家(ポルト エシュタード)――――
それは栄光のユートピア。発見が世界を変えていく中世のロマン。
憧れが、夢が、そして野望が波間に揺れる――――。
12月2日発売 プレイステーション版:6,800円 DUAL SHOCK 対応
初回限定版
初回出荷のみのスペシャル特典
決戦
KESSEN
話題集中の
プレイステーション2ソフト「決戦」の
デモビデオCD-ROMを同梱!
さらに「決戦オリジナルTシャツ」が当たる!
※詳しくは商品同梱の応募要項をご覧ください。
PlayStation
NO RESALE
コーエーの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-8000(テレビゲーム専用)・TEL.045-561-1100(パソコン専用)・ホームページ http://www.koei.co.jp/
■本ソフトは発売より9ヶ月間の中古販売を禁止します。
■本ソフトの無断複製・賃貸は一切許可しておりません。
■"PS"ロゴおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。また"DUAL SHOCK"は同社の商標です。
■ソフトの価格には消費税は含まれておりません。
←このマークは、無許諾でのゲームソフトの中古売買を禁止するマークです。
株式会社コーエー
〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861(代)



ついにできたを。
KOEI
史上最強の猿が、ここにいる。
それは、古代中国の冒険活劇
シミュレーションRPG
西遊記®
さいゆうき


冒険には、パートナーが必要だ。
イメージキャラクター　松田 純
メインキャラクターデザイン
山田章博
メインテーマ曲
［作詞・作曲・歌］
タケカワ ユキヒデ
MAGIC GOKU
マジック ゴクー
「西遊記」オリジナル・サウンドトラック
●発売中・2,500円（税込） KECH-1164
好評発売中
観音菩薩の命を受け、天下無敵の孫悟空たちが縦横無尽の大活躍！
敵を粉砕する圧倒的なパワー「神獣変化」！三蔵が呼び覚ます天空の神々「神将召喚」！
中国最大の奇書、ついに本格的ゲーム化。いま、はるか天竺へ――。
●プレイステーション版：6,800円　PocketStation™に対応　アナログコントローラ（SCPH-1200）DUAL SHOCK™対応
●西遊記 完全攻略マニュアル／福気・監修 1,200円 4-87719-749-4 ●西遊記解体新書／マジック・モンキーズ編 1,400円 4-87719-737-0
コーエーの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-8000（テレビゲーム専用）・TEL.045-561-1100（パソコン専用）・ホームページ http://www.koei.co.jp/
■本ソフトは発売より9ヶ月間の中古販売を禁止します。
■本ソフトの無断複製・賃貸は一切許可しておりません。■ソフト・書籍の価格には消費税は含まれておりません。
■"PS"ロゴおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
また"PocketStation""DUAL SHOCK"は同社の商標です。
←このマークは、無許諾でのゲームソフトの中古売買を禁止するマークです。
NO RESALE
PlayStation
Produced by
福気
Fu-Qi
株式会社コーエー
〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861（代）


また一歩、
ほんとの競馬に近づいた。
そのすべてがドラマ。そのすべてがリアル。
競馬シミュレーションゲーム
Winning Post 4
ウイニングポスト
キャラクターデザイン©かどた ひろし
種牡馬からレースまで充実の海外競馬。馬をみごとに個性化する新配合システム。自分だけの血統を作れる「ウイニングポスト」だけの興奮がさらに深くなった。生粋の競馬ファンも、ビギナーも、さあウイニングポストワールドへ!
絶賛発売中
●プレイステーション版/価格:6,800円
攻略本 ウイニングポスト4 ハイパーガイドブック:1,500円
関連書籍 ウイニングポスト通信 Vol 1:980円
コンビニだけのスペシャルプライス!
Winning Post 3 with パワーアップキット
Windows®95/98版 ¥3,980
■Windows®、Microsoft®、Windows NT®は米国マイクロソフトコーポレーションの米国およびその他の国における登録商標です。
上記4チェーンのほか、四国スパーでもお求めになれます。
但し、一部店舗においてはお取り扱いしていない場合がございますので、ご了承下さい。
▼ KOEI The Best　プレイステーション版:各 2,800円…続々登場! 話題を呼んだ名作がグーンとお求めやすく!
KOEI The Best ¥2,800(税抜)
ふしぎの国のアンジェリーク
12/16発売
(好評発売中)
DESTREGA/織田信長伝
蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史/毛利元就 誓いの三矢/水滸伝・天導一〇八星/大航海時代外伝/ゼルドナーシルトSpecial/維新の嵐/三國志孔明伝/大航海時代Ⅱ/アンジェリークSpecial/七つの秘館/水滸伝·天命の誓い/三國志英傑伝/提督の決断Ⅱ/エアーマネジメント ←この商品はプレイステーション版「エアーマネジメント'96」と同内容のゲームソフトです。
▼ KOEI The Best/発売中 プレイステーション版:3,800円
KOEI The Best ¥3,800(税抜) 提督の決断Ⅲ
the Best
▼ プレイステーション・ザ・ベスト/好評発売中
信長の野望 将星録:3,800円/麻雀大会Ⅱ Special:2,800円/封神演義:2,800円/Winning Post 3:2,800円/三國志Ⅴ:3,800円信長の野望 覇王伝:2,800円/太閤立志伝Ⅱ:2,800円/信長の野望 天翔記:3,800円/三國志Ⅳ:3,800円Winning Post 2プログラム'96:2,800円



ついにできたを。
KOEI
きみの
冒険とともに、
伝説は姿を変える。
ZilL O'll
ジルオール
中世ファンタジーRPG、その精髄。
フレイによって無限に生まれ変わる、緻密なストーリー展開。
末弥 純が描く美しき英雄たちが、いま、中世ファンタジー世界へと旅立つ!
好評発売中 プレイステーション版:6,800円
[攻略本]ジルオール完全攻略マニュアル 11月下旬刊行 価格:1,500円
[イメージソング]「Same night,same face」Fayray (ANTINOS RECORDS)
メインキャラクターデザイン ©末弥純
Produced by
TEAM-INFINITE
WonderSwan
信長の野望 for WonderSwan
限定ギフトパッケージ 12/16発売!
なんと!
"WonderSwan本体(スケルトン・ブルー)"と"信長の野望"をセットで!
セット定価・通常合計価格¥9,000→
初回出荷限定 特別価格¥6,800
さらに!! 『攻略マニュアル』がもれなく付いてくる!
コーエーの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-8000(テレビゲーム専用)・TEL.045-561-1100(パソコン専用)・ホームページ http://www.koei.co.jp/
■以下のソフトについては発売より9ヶ月間の中古販売を禁止します。…Winning Post4/ジルオール/信長の野望 for WonderSwan 限定ギフトパッケージ/KOEI the Best シリーズ、蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史、毛利元就 誓いの三矢、水滸伝・天導一〇八星、ゼルドナーシルトSpecial/維新の嵐/大航海時代外伝、DESTREGA、織田信長伝、ふしぎの国のアンジェリーク/プレイステーション・ザ・ベスト シリーズ、麻雀大会Ⅱ Special、封神演義、信長の野望 将星録■上記以外の掲載ソフトについての中古販売は一切許可しておりません。■本ソフトについては無断複製・賃貸は一切許可しておりません。
■広告に記載されている社名及び製品名は、各社の商標または登録商標です。■"PS"ロゴおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。また"PocketStation""DUAL SHOCK"は同社の商標です。■"WonderSwan"ロゴおよび"WonderSwan"は株式会社バンダイの商標です。
←このマークは、無許諾でのゲームソフトの中古売買を禁止するマークです。■ソフト・書籍の価格には消費税は含まれておりません。
PlayStation
NO RESALE
株式会社コーエー
〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861(代)



ついにできたを。
KOEI
ポップ&キュートなおしゃれゲー。
ファッションエンタテインメント
That's QT
ザッツキューティ
2000.1.27 IN STORES
流行の発信は、キミのショップから。
小耳にキャッチしたイメージから、キミだけのファッションが生まれる。
個性キラリのポップなセンスでストリートの流行をデザインしよう!
プレイステーション版：4,800円
PlayStation
NO RESALE
コーエーの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-8000（テレビゲーム専用）・TEL.045-561-1100（パソコン専用）・ホームページ http://www.koei.co.jp/
■本ソフトは発売より9ヶ月間の中古販売を禁止します。■本ソフトについては無断複製・賃貸は一切許可しておりません。
■"PlayStation"ロゴおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。また"DUAL SHOCK"は同社の商標です。
■ソフトの価格には消費税は含まれておりません。
←このマークは、無許諾でのゲームソフトの中古売買を禁止するマークです。
株式会社コーエー
〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861（代）

電撃ゲーム文庫

旅立て、ドラマへ。

電撃ゲーム文庫12月10日創刊!!


イラスト／河野純子（KCE東京）

大人気ゲームをノベライズ！
魅力の4タイトルで堂々創刊。

天魁星のもと、少年たちの壮絶な物語が動き出した！

幻想水滸伝™
GENSO SUIKODEN
ソウルイーター〈上〉

堀慎二郎　イラスト／河野純子（KCE東京）　定価：本体540円+税

善悪が逆転した世界を舞台に、ルカの孤独な戦いがはじまる。

BLACK/MATRIX
ブラックマトリクス

祭紀りゅーじ　イラスト／西村博之　定価：本体510円+税

街を守れ、桃太郎。大人気ゲームソフトが怪獣小説になって登場！

桃太郎電鉄
〈怪獣編〉キングボンビーの逆襲

著／大沼弘幸　原作・監修／さくまあきら　イラスト／土居孝幸
定価：本体530円+税

少女たちの繊細な内面を描き出す、人気ゲームのプレストーリー短編集。

小説 北へ。
いつか出会う
あなたに……

著／九頭竜郁流　原作・監修／広井王子　イラスト／NOCCHI（RED）
定価：本体550円+税

電撃文庫12月の新刊ラインナップ

ブギーポップ・カウントダウン　エンブリオ浸蝕
上遠野浩平　イラスト／緒方剛志　定価：本体510円+税

トレインレイダー②　蒸機の十字軍（スチーム・クルセイダー）
原案／安田 均　著／西奥隆起　イラスト／木村明広　定価：本体730円+税

月と貴女に花束を2　妖龍の少女
志村一矢　イラスト／椎名 優　定価：本体550円+税

リムーブカース〈上〉〈下〉
伊達将範　イラスト／しろー大野　定価：本体530円+税〈上〉　定価：本体510円+税〈下〉

魔装機神サイバスター〈下〉
酒井あきよし　イラスト／伊藤岳史　定価：本体790円+税

発行●メディアワークス　発売●角川書店
お問い合わせ▶03・3238・8605（角川書店特販部）
メディアワークスのホームページ　http://www.mediaworks.co.jp/



The Future Is Now
SNK
SNK Home Page URL.
http://www.neogeo.co.jp/
このゲームには暴力シーンやグロテスクな表現が含まれています。
■本ソフトは振動のみ対応です。
アナログコントローラ (SCPH-1200) DUAL SHOCK™ 対応
恐れるべきは闇か、
それとも目に見えぬ人の心か
物語を生きるRPG
KOUDELKA
クーデルカ
TM
巨大な廃虚にも似たネメトン修道院に足を踏み入れたクーデルカ・イアサント…
最初に彼女が出会ったのは、粗野な青年エドワード・プランケットだった。
『ベニスの商人』の一節を借りて彼は言う。「憎けりゃ殺す、それが人間ってものじゃないのかね?」
乾いた心の軋む音が、漆黒の闇の中に響いて、消える。
12月16日発売予定／4枚組／予価6,800円(税別)
SACNOTH DIGITAL ENTERTAINMENT
©SACNOTH/SNK1999
SACNOTH Home Page URL. http:// www.sacnoth.co.jp/


"PS"ロゴおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標。また"PocketStation"は同社の商標です。
PlayStation
剣客異聞録
甦りし蒼紅の刃
サムライスピリッツ新章
SNKが放つ 新たなる剣劇エンターテイメント
「剣客異聞録 甦りし蒼紅の刃」
プレイステーションに登場!!
12月22日発売予定
予価5,800円(税別)
[剣劇エンターテイメント]
TM ©SNK 1999
PocketStation対応
ナコPG、サムライウォッチでも遊べるヨ!!
SONY
それは、二つの太刀をめぐる物語
九葵 蒼志狼
九鬼 刀馬 TOUMA KUKI
株式会社 SNK 〒564-0053 大阪府吹田市江の木町1-6 SNKサービスセンター TEL.06(6339)0110 [受付時間]9:00~17:00(土・日・祝及び時間外はテープサービス) ※電話番号はお間違えなく。

電撃ゲーム7誌合同企画 電撃王 電撃PlayStation 電撃Dreamcast 電撃NINTENDO64 電撃PlayStation D



電撃Wチャン

電撃雑誌の新マスコットキャラが「ポリタン」に決定!!
就任を祝して電撃から皆様にでっかいプレゼント♥

チャンスA

期間中、キャンペーン対象ソフトを購入すると、その場で『電撃特製スクラッチカード』がもらえるゾ。スクラッチカードについているラッキーナンバーをチェックして「プレイステーション2」をはじめとする豪華賞品をゲットしよう!(1月発売の電撃ゲーム雑誌を見てネ!)

- ●メーカー賞/各メーカープレミアムグッズ…合計500名様
- ●電撃賞/おもちゃ券5,000円……………………100名様



※対象ソフトは一部変更される場合があります。
※メディアワークスのホームページで、開催ショップなどのさらに詳しい情報を見ることができます。
※スクラッチカードはなくなり次第終了とさせていただきます。

開催ショップ

イトーヨーカドー
TSUTAYA でGame TSUTAYAを展開する128店舗
TOPBOY TV-GAME ENTERTAINMENT SPACE
ヨドバシカメラ
ファミコンショップ わんぱくこぞう
animate

北海道
Meron Books
ROMs 留萌店
おもちゃの平野 本店
おもちゃの平野 CONG!琴似駅前店
そうご電器 YES静内ソフト館
ソフミック札幌
トイスター大正堂
ハッピーライフ 玩具売場 TVゲームコーナー
パピヨン企画
マルシメ前田
メディアランド プレミアム平岸店
大進 X-ONE パボッツ麻布店
第一通産 ゾーン49条店
半額堂 岩見沢店
半額堂 栗山店
半額堂 MAX
夢工場 帯広西店
青森県
トミー 三沢店
ファミコンショップ トミー 八戸店
模型倶楽部
岩手県
ケルビンシステムズ 盛岡ファミコンセンター
夢の星
秋田県
ブックシティ ピア 追分店
宮城県
キャピタルコーポレーション シーガル多賀城店
健勝 シーガル岩沼店
福島県
インターネット ソフトプラザリーバップ
情報通信SUZUKO 中央店
茨城県
U・らんど 三和店
U・らんど 本店
栃木県
MEDIA MAX 西那須野店
U・らんど 小山店
パラダイス21 小山城南店
パラダイス21 栃木駅前店
三遊堂 鹿沼店
群馬県
CD・ファミコンショップ宝島 新前橋店
ファミコンショップ桃太郎 大泉店
ファミコンショップ宝島 前橋店
埼玉県
ぴゅう 北浦和店
ファミコンショップ桃太郎 和光店
ファミコンショップ桃太郎 草加市
ボックスグループ スーパーソフトボックス上尾店
黒田書店 新宿店
千葉県
ウェルズ ドキドキ冒険島 木更津店
ねくすとわん 臼井店
石井経営企画 メディアパークいすみ店
東京都
FK II 武蔵小山店
TVパニック 雑色店
アストップ
おもちゃ館 いすずや 玩具売場 TVゲームコーナー
ドリム
ビッグ・クラブ 練馬
ファミコンショップ桃太郎 東武練馬店
ファミコンショップ夢人
ファミコンランド 大井町店
ファミザウルス 北千住店
マジカルガーデン 安田店
丸善無線 秋葉原3号店
ラオックス ザ・コンピュータゲーム館
丸善無線電機 ECCS本店
高砂屋 テレビゲームスパー竹の塚
新星堂 ハイパーポップ吉祥寺店
聖楽堂
電気の家庭科学 仙川店
神奈川県
クレスト トップボーイ新城南口店
コムロード シータショップ溝の口店
コムロード シータショップ藤沢店
すみや MUSIC INN 秦野店
すみや MUSIC INN 伊勢原店
Do-! 大井松田店
文華堂 円行店
丸井 川崎店
山梨県
おもちゃのマルちゃん
メディアス ファミコンハウス 甲府西店
長野県
小野電気商会 ファミコンランド オノデンキ
メディアポート ニシザワ 玩具売場 TVゲームコーナー
石川県
ソフトランド ルネス前店
とらや 玩具売場 TVゲームコーナー
静岡県
パレード 三方原店
パレード 掛川店

発行●メディアワークス 発売●角川書店

電撃G's マガジン 電撃攻略王

スキャンペーン

電撃がおすすめするゲームソフトを期間中に全国有名ゲームショップで購入して「プレイステーション2」をはじめとした豪華賞品をゲットしよう!!

期間/12月9日～12月26日

チャンスB

スクラッチカードの白色の部分を硬貨などで軽くこすってね。
「あたり」が出たらその場で20,000名様に「電撃ポリタン特製ストラップ」をプレゼント!!

Wチャンスキャンペーン対象ソフト

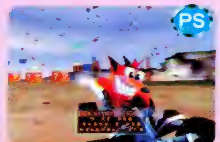

Dancing Stage featuring TRUE KiSS DiSTiNATiON (コナミ)


Lunatic Dawn Odyssey (アートディンク)


央華封神～央華咲きし刻～ (EPS・メディアワークス)


カードキャプターさくら～さくらとふしぎなクロウカード～ (バンダイ)


がんばれゴエモン～もののけ道中飛び出せ鍋奉行!～ (コナミ)


クラッシュ・バンディクーレーシング (SCEI)


ゴエモンもののけ双六 (コナミ)


実況Jリーグ1999パーフェクトストライカー (コナミ)


人生ゲームIII (タカラ)


ストリートファイターIII ダブルインパクト (カプコン)


スペースチャンネル5 (セガ)


デジモンアドベンチャー～アノードテイマー～ (バンダイ)


電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム (セガ)


ドラゴンヴァラー (ナムコ)


ドンキーコング64 (任天堂)


ハイスクール・オブ・ブリッツ (メディアワークス)


爆ボンバーマン2 (ハドソン)


ぽけかの (データムポリスター)


ポケットモンスター金・銀 (任天堂)


マリオパーティー2 (任天堂)


桃太郎電鉄V (ハドソン)


悠久幻想曲3 Perpetual Blue (メディアワークス)


レジェンド オブ ドラグーン (SCEI)


ロックマン6 史上最大の戦い! (カプコン)

パレード 袋移店
パレード 湖西店
パレード 藤枝店
パレード 静岡川合店
ファミコンショップ桃太郎 静岡店
ファミコンランド 高林店
ファミコンランド 盤田店
ファミコンランド 浜北店
ファミコンランド 本郷店
ファミコンランド 高丘店
ファミコンランド 佐鳴台店
ファミコンランド 原島店
ファミコンランド 豊田店
岐阜県
マジカルステーション 各務原店
愛知県
オタッキー 小牧駅前店
ゲーム選隊 稲沢店
ゲーム倶楽部 スーパーランド
ゲーム選隊 西春店
センキ 本店
センキ 尾西店
ドラゴン堂 玩具売場 TVゲームコーナー
ドリームランド 豊明店
ドリームランド 本店
ドリームランド パルネス店
ファミーズ 阿久比店
ファミーズ 名港店
ファミーズ 当知店
ファミーズ 知多朝倉店
ファミーズ 大府店
ファミーズ 共和店
ファミーズ 半田駅前店
ファミーズ 半田インター店
ファミーズ 太田川店
ファミーズ 常滑店
ファミコンランド 豊橋小松店
ファミッコランド 西尾店
フェスタポート フェスタポートdoエルエル店
ブルート 安城店
ブレーメン 玩具売場 TVゲームコーナー
マジカル 西尾店
マジカル 碧南店
マジカルガーデン 豊田248店
ヤマヤシステム ファミコンハウス 幸田店
大喜堂
童夢 ドーム 藤ヶ丘
遊らんど みゆき
三重県
マジカル 四日市店
滋賀県
パピルス ファースト 八日市店
京都府
ゲーム選隊 スリーエム大久保店
ビーバーレコード 京宝店
ファミザウルス 山科店
ブックス新京都 TVゲーム担当
奈良県
ひばりや
大阪府
AVシステム P's SHOP 羽曳野店
Dr.ムー 高槻店
NET KOURIEN
TOKIO なんばウォーク店
ギャングスター 蛍池店
ギャングスター 古川橋店
ゲーパラメッチャ あべのベルタ店
ゲーム選隊 寺田町店
ゲーム選隊 桜ヶ丘店
スタンバイ デジタルコンビニ守口店
ソフマップ 大阪7号店
ソフマップ 大阪4号店
ドラゴンワールドクラブ 豊中店
ドラゴンワールドクラブ 池田店
トレジャーボックス 箕面店
なかよし ホワイティウメダ店
なかよし なんばウォーク店
なかよし ナンナンタウン店
なかよし ナインモール店
ニシダヤ 住道店
ファミコンバンク 都島店
ホビー・アイランド
ミュージックショップマーチ
ヤマギワ ソフト大阪
よしおか玩具店
兵庫県
TVパニック 深江店
クロベェー 杭瀬店
ケーアイツー 伊丹メディオ!店
ケーアイツー 遊コン西明石店
ドキドキ冒険島 西脇店
バグ 水道筋店
ファームエスト 遊コン姫路駅前店
ブルート 東加古川店
鳥取県
ブックランド 境港今井書店
広島県
VIC 神辺店
VIC 駅家店
中央書店 宇品御幸店
中央書店 井口ブックセンター
中央書店 大町店
中央書店 船越ブックセンター
熊本県
レンタルビデオ POPEYE
香川県
あざみ商店
おもしろランド キャンプ 木太店
長崎県
柴武商会 ホビーショップ ツイン 中通本店
福岡県
パルテック パルテック小倉店
熊本県
トムズクラブ 浄行寺店
トムズクラブ 山鹿店
鹿児島県
ファミコンショップ桃太郎 和田店
鹿児島ベスト電器 中町パソコン館
(50音順)

※一部キャンペーンに参加してない店舗や、対象ソフトをお取りあつかいしていない場合があります。

書籍に関するお問い合わせ▶03-3238-8605 (角川書店特販部)
キャンペーンに関するお問い合わせ▶052-773-7083
メディアワークスのホームページ ⇨ URL http://www.mediaworks.co.jp/



応募用紙は切り取るかまたはコピーして使用してください。

『ルナ・ウイング』予約者全員プレゼント応募用紙

ふりがな 氏名		性別	男・女	年齢	歳	職業	
ふりがな 住所	〒						
電話番号	(　　　)　　　－	希望賞品番号					
E-mail							

ご予約日　　年　　月　　日　　DP-991126

ご予約店印を押してもらってください。

予約者全員プレゼントキャンペーン実施中!!

プレゼント商品

A賞:オリジナルテレフォンカード …… 50名様
B賞:キャラクター原画集 …… 1000名様
C賞:出演声優サイン色紙(声優10人・各4枚) …… 40名様
D賞:出演声優寄書サイン色紙 …… 3名様
E賞:出演声優寄書サイン入り台本 …… 3名様
F賞:青山先生直筆イラスト入り台本 …… 5名様
G賞:壁紙フロッピーディスク for Windows …… 100名様
ハズレた方全員にルナ・ウイングラミネートカードをプレゼント

応募方法

1. 広告から応募用紙を切り取るかまたは、コピーし記入モレ・ミスの無いように全て記入する。
2. 商品予約の出来るお店で、『ルナ・ウイング』を購入予約する。
3. 応募はがきにご予約店印を必ず押してもらう。
4. 官製はがきの裏面に、全て記入した応募用紙を貼って下記宛先まで送って下さい!

期間:2000年2月18日　消印有効 ※発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。(2000年4月末発送予定)
宛先:〒160-0006 東京都新宿区舟町5番 SE舟町ビル4F　株式会社翔泳社 ソフトウェアソリューション局
「ルナ・ウイング全プレ係」まで ※このキャンペーンへの応募は一人一通とさせていただきます。ご了承下さい。

SE SHOEISHA
株式会社翔泳社 ソフトウェアソリューション局
〒160-0006 東京都新宿区舟町5番 SE舟町ビル4F
TEL. 03-5362-3858 (ユーザーサポート) 月～金曜 11:00～18:00(祝祭日除く)
インターネットホームページ http://www.shoeisha.co.jp/enter/index.html


PlayStation
伝説の宝、そして恋が、
冒険の波間にゆれている。
ここは古代マハロ族の秘宝が眠る、
伝説のアイランド、ハルクイン島。
美少女たちとの出会い、冒険、そして恋は、
この青い海の中から始まっていった…。
「センチメンタルグラフティ」の
大倉らいた&
「ブギーポップ」シリーズの
緒方剛志が贈る、
海洋冒険シミュレーション・
アドベンチャー
ハッピィサルベージ
HAPPY SALVAGE
2000年2月発売予定：予価5,800円(税別)
電撃文庫「ハッピィサルベージ」①はじまりの島へ… 好評発売中 定価：本体510円＋税
MEDIAWORKS 発売：(株)メディアワークス
東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館 ユーザーサポート
TEL.052-773-7083 URL http://www.mediaworks.co.jp/
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。©スタジオコミックス/Media Works Inc.



発売直前！人と神の物語の全貌を完全予習!!

いよいよ発売が迫った『ヴァルキリープロファイル』。今回は新キャラ紹介から、仲間キャラ獲得の例、戦闘＆成長システムの詳細を総括して特集！　神と人の出会いと彼らの戦いの模様をプレイ前に予習しておこう!!

NEW CHARACTER ジェラード

ある国の若き王女。甘やかされて育ったためか性格はわがままで、自分の思い通りにならないと気がすまない。父である国王を侮辱した傭兵・アリューゼを憎み、彼に報復しようとするが失敗。命を落としてしまうことに。死後のクラス（職業）は魔法使い。年若くして、強力な魔法を使いこなす。



▶わがままなお姫様で、気に入らないとすぐ怒る。



◀弱冠14歳ながら、魔法使いとしての力を発揮する。



アリューゼを憎むおてんば王女



VALKYRIE PROFILE™

－ヴァルキリープロファイル－

●12月9日発売　●¥6,800（通常版）/¥9,800（限定版）
●エニックス　●MC（2ブロック）、AC（DS対応）　●CD2枚組

2つの世界

『ヴァルキリープロファイル』発売直前完全予習！

POINT 地上の探索と神界戦争を上手にクリアするためのポイントとは？

本作は主に地上を舞台にストーリーが進むが、同時に神界でも時間が流れており、やがては神界戦争が勃発。このあとは地上で得た仲間を育てて定期的に神界へ送ることが目的となる。これを無視し続けていると神界戦争に負けてゲームオーバーになってしまうのだ。ここではその2つの世界に関わる新事実を解説していこう。



◀オーディンからは定期的に戦力を提供するよう求められる。指示に従ってキャラを鍛え、神界に送ってやる必要があるのだ。

地上と神界の関係

1 地上で仲間を集める

地上に降りてまずしなければならないのが、死にゆくキャラの声を聞いて、その魂を仲間にする作業。とりあえず仲間を集めないことには物語は進行しない。

2 戦闘で仲間を育てる

集めた仲間は戦闘を通して成長させる。戦闘を重ねると単にレベルが上がるだけでなく、スキルと呼ばれる特殊技能や技などを増やしていくこともできるようになる。いずれ神界から戦力提供のリクエストが来るので、それまでにできるだけ仲間を鍛えておこう。

3 仲間を神界へ送る

神界から要求があったら、鍛えた仲間を神界に転送する。剣士タイプや魔法使いタイプなどの細かな要求がある場合もある。

4 仲間が神界戦争に参加

神界に送られたキャラは神界戦争に参加することになる。地上での成長度に応じて活躍の度合いも変わってくるので注意。

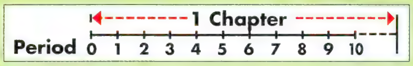
5 神界戦争に勝利する

仲間キャラの活躍によって神界戦争を有利に導くことができれば、ヴァルキリーの評価も高まる。神界での最終的な勝利が、このゲームの大きな目的となるのだ。

POINT 1 地上と神界の時間経過の仕組み

地上と神界は共に時間が流れており、その時間経過は右の画面に表示されているチャプターとピリオドで確認できる。この両者の関係は下の図のようになっており、町やダンジョンに入ると1ピリオドが経過する仕組みだ。こうしてある程度のピリオドを繰り返すと1チャプターが終了となり、神界戦争の様子がフレイを通して報告されるのだ。





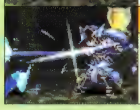
▲この時間差に気をつけて、無闇に時間を経過させないのがポイント。

POINT 2 地上の探索はパズルで

地上にはダンジョンがあり、その内部にはさまざまな仕掛けが用意されている。ここでは横スクロールアクション感覚での探索を行うこととなる。ヴァルキリーのアクションを生かしてクリアしていこう。



物を押す／引く
重くて投げられない物体などは、こうして押すこともできる。



晶石を打つ
前方に晶石を放つ。晶石が当たった壁や地面には氷の塊ができる。



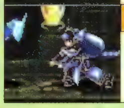
ジャンプ
高い場所や離れた足場に飛び移る。頻繁に使用するアクション。



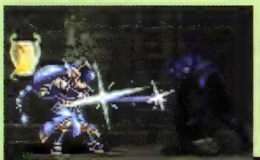
スライディング
前方へ勢いよくすべり込む動作。足元の穴に入るときなどに役立つ。



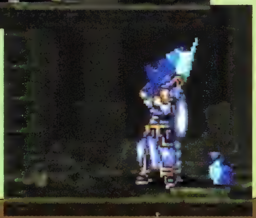
剣を振る
敵と対峙したときに使用。剣が触れた敵とのバトルは先制できる。



持ち上げる／投げる
凍らせた敵や宝箱を持ち上げる。持った物は投げることも可能。



◀敵を凍らせれば戦闘を避けられる。



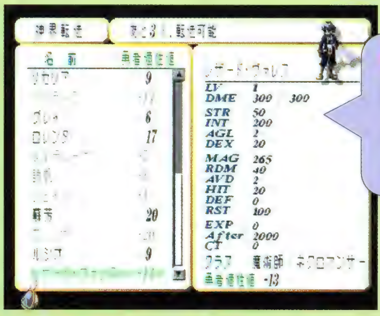
▶凍った敵を投げて足場にもできるぞ。

POINT 3 神界転送には条件がある

神界へキャラを送る際、実は各キャラに設定された「勇者適性値」がプラスの者しか神界へは転送できない。この数値は文字通り勇者として適格かどうかを示すもので、数値がマイナスの者は神界に不似合いな忌むべき者であり、受け入れられないのである。またこの数値がプラスでも、その値が低い者は神界戦争での戦力としては期待できないのだ。



▲プラスかつ高い数値の者が神界で役に立つ。

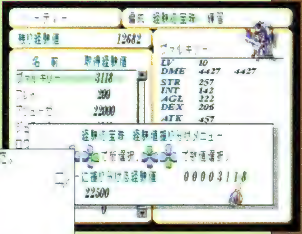


Caution!
勇者適性値がマイナスだと神界には送れない！

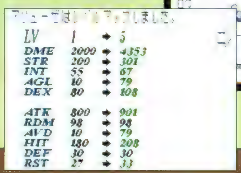
◀適性値がマイナスの者は、後述する人物特性値を上げて勇者適性値をプラスに転化しないと神界へ転送できないので要注意!!

POINT 4 経験の宝珠でキャラを強化

本作では「経験の宝珠」と呼ばれるアイテムを入手すると、通常の経験値とは別のストック用経験値が蓄積される。宝珠はダンジョンの宝箱などで入手でき、蓄積されたストック経験値はプレイヤーが任意で仲間に振り分けできる。つまり宝珠を使えば、早く成長させたいキャラをプレイヤーが任意で急成長させることも可能なのだ。



▲蓄積した経験値はいつでも振り分け可能。



仲間獲得

『ヴァルキリープロファイル』発売直前完全予習！

POINT プレイ開始から仲間獲得までの基本的な流れをチェックしよう！

ヴァルキリーとして地上に赴き、死者の魂を狩り集めて仲間にしていく本作。ここではそのプレイ開始時点から、仲間を獲得するまでの流れを追っていこう。



◀主神オーディンの命令を受けて地上に降りたヴァルキリー。冒険は、ここから始まることになるのだ。

CHECK POINT 1 プロローグ＆オープニング

プレイ開始前にメニュー選択によって見ることができるのが、プロローグとオープニング。プロローグは以前紹介した少女プラチナの生前を映すもので、身売りされそうになった彼女が幼なじみのルシオと共に逃亡したのち、鈴蘭の谷で死亡するまでが描かれる。一方、オープニングは約1分ほどのムービーで、セルアニメ調の映像を見ることができる。



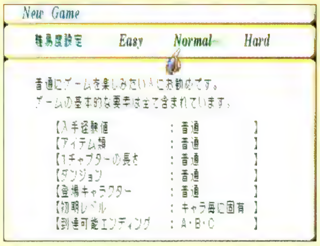
▲薄幸の少女プラチナの死から物語は始まるのだ。

▼これがオープニングムービー。主要人物数人が登場するアニメーションとなっている。



CHECK POINT 2 プレイ前～難易度を設定しよう！

新たにゲームを開始すると、最初に現れるのが右の画面。本作では始めに3つの難易度から1つを選んでプレイすることになるのだ。当然、難易度が低いほうがプレイは簡単で総プレイ時間も短くなるが、真のエンディングには到達できず、仲間となるキャラも少ない。一方、ハードで開始すると3通りのエンディングに到達可能で、隠しキャラも仲間にできるのである。



◀最初に設定する難易度によってゲーム内容が変化するのだ。

難易度選択とその結果

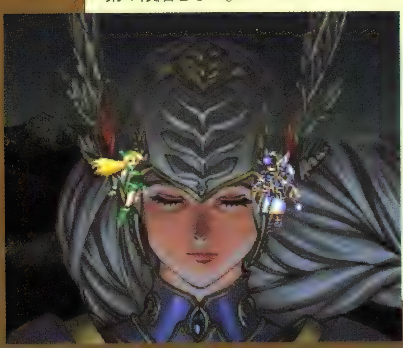
	Easy	Normal	Hard
戦闘終了時に入る経験値	多い	普通	普通
登場するアイテムの種類	少ない	普通	多い
1つのチャプターの長さ	短い	普通	短い
登場するダンジョンの総数	少ない	普通	多い
仲間となるキャラクターの総数	少ない	普通	＋αあり
キャラが仲間になったときのレベル	キャラ毎に固有	キャラ毎に固有	全員LV1から
見ることができるエンディング	B・C	A・B・C	A・B・C

CHECK POINT 3 プレイ開始～死者の魂を手に入れよう！

難易度設定を終えるといよいよプレイ開始。ヴァルキリーは地上に降りて人間の魂を狩るように命じられる。地上の行動で基本になるのは見下ろし視点のフィールド画面。ヴァルキリーはこのフィールド上を飛んで移動することになるのだ。ここでスタートボタンを押すと「精神集中」のコマンドが発動し、死を迎えようとしているキャラクターのいる場所がマップに表示される。その場所に行くと、仲間になるキャラのシナリオが発生し、このシナリオイベントを見ることによって、ヴァルキリーは死者と出会うことができるようになるというわけ。こうした手順によって、死者を仲間にしていくのだ。

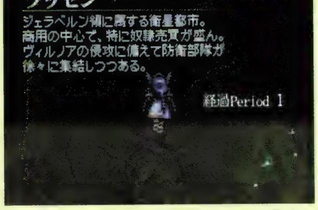
過程1：精神集中する

フィールド上で「精神集中」を実行すると下の画面が表示され、死を間近に控えた者の声が音声で聞こえてくる。この直後に画面はマップに切り替わり、死を目前にしたキャラがいる場所が記されるのだ。これが仲間獲得の第1段階となる。



過程2：死者のいる場所へ移動

精神集中によって察知した場所には、ワールドマップ上で青いアイコンが表示されている。その上空にたどり着くと、場所の名前と解説文が表示されるので、ここで◎ボタンを押すとヴァルキリーはその場所に降下。その場所の内部に入ることになる。



◀▲死にゆく者の声を聞き取り、その場所に行くことが仲間集めの第1段階だ。

過程3：イベントを経て死者を仲間に

ヴァルキリーが地上に降りると、物語はほんの少しだけ過去にさかのぼり、仲間になるキャラクターのシナリオが展開される。ここで各キャラのプロフィールと、死ぬ寸前までのエピソードが描かれるのだ。そして最終的に死を迎えるときに、彼らのもとにヴァルキリーが現れることになる。ただし、仲間になる条件はキャラごとに異なり、無条件で仲間になるキャラもいれば、何らかのイベントによって現世への未練を断ち切ってやらなければならないキャラもいる。イベントをこなして、パーティを強化していこう。



▲キャラごとの死の理由がここで語られる。


▲どのキャラも、最後にはヴァルキリーを見て死亡。


◀神族の一員であるフレイの攻撃は強烈で破壊力も絶大だ。

最初はフレイが仲間に！

最初は仲間のキャラが少ないため、ゲストキャラ的な扱いでフレイが仲間に。3人以上のキャラが獲得できると彼女は去っていく。

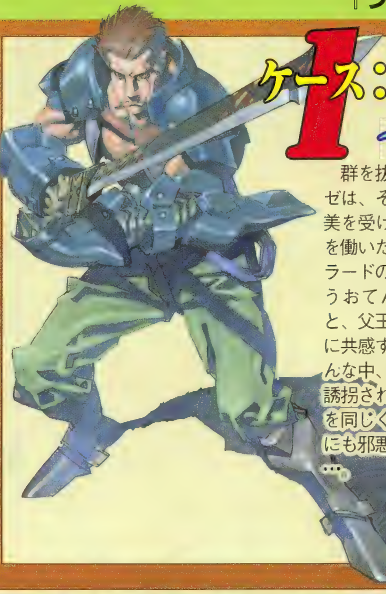
各キャラの死に様は多種多様!!

キャラクターそれぞれの生き様と死に様を描く

左のページで述べたように、各キャラは固有のイベントを経て仲間にできる。今回紹介する例はアリューゼとバドラックの場合。最終的に彼らはどのようにして死んでいくのか？ そのさわりを見てみよう。



▲「死ぬ理由」もキャラによって多様。中には悲惨な死に方をする者もいる。



ケース1：アリューゼ ～傭兵と王女の物語

群を抜く戦闘力を持つ傭兵アリューゼは、その働きが認められ国王から褒美を受ける。だが式典の場で王に無礼を働いたため、アリューゼは王女ジェラードの恨みを買うことに。復讐を誓うおてんば姫ジェラードと、父王を思う姫の気持ちに共感するアリューゼ。そんな中、陰謀に巻き込まれ誘拐されるジェラード。時を同じくして、アリューゼにも邪悪な影が迫っていた…。



アリューゼとジェラードの運命は？



▲王女と傭兵はやがて心を通い合わせるが、死が2人に迫る……。

ケース2：バドラック ～悪党盗賊の末路

盗賊ギルドに属さず、一匹狼をきどるバドラックは、老人や子どもを殺して金品を奪っていたため、多くの人の恨みを買っていた。ある日暗殺者に襲われた彼は、死の淵でヴァルキリーに出会う。本来なら地獄に落ちるはずだった悪党がヴァルキリーに助けられた理由とは、いったい何だったのか…？

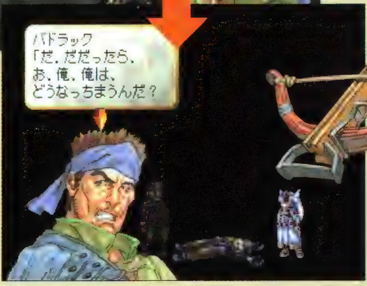


◀死を間近にした彼の記憶がカットバックで走馬灯のように流れて……。





◀月夜の晩に暗殺者に狙われたバドラック。彼の物語はここから始まることに。



▶ヴァルキリーは彼に地獄に落ちるべきと言うが、あることに免じて魂を救ってやるのだ。

CHECK POINT 他のキャラクターたちのストーリーはどうなる？

上の2つの例のように、それぞれのキャラが背負った背景はさまざま。正義感にあふれる立派な人物もいれば、ヴァルキリーの仲間になって彼女を利用しようとする悪党もいる。また、ほかのキャラのエピソードに深くかかわるキャラとして登場したのち、自分のシナリオ中で死ぬ者もいる。このゲームではこうした個性的なキャラクターが多数登場するため、どのキャラを重点的に育てるかによって、プレイヤーごとに違った冒険を楽しむことができるのだ。気に入ったキャラを集めてパーティを組むのもオススメだぞ。

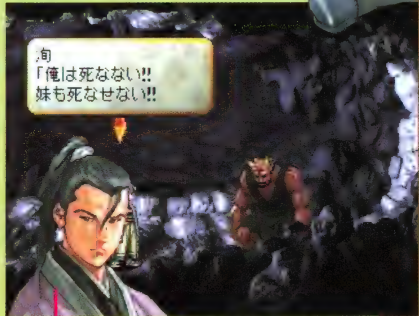


▲中にはロレンタのように、のちに仲間になるキャラと密接な関係を持つ者もいる。



ロレンタ

▲高名な魔法学院の学園長である彼女は、ある日、元弟子であるレザード・ヴァレスの訪問を受ける。このシナリオでは、彼女の一番弟子だったレザードが「悪」に手を染めた経緯と、その末に彼女が死ぬまでを描く。



洵（ジュン）

▲東方の国の武士である洵。彼は生まれつき失明している双子の妹の眼を治す方法を探して諸国を放浪していた。その旅の途中に立ち寄った村で、彼は村人を悩ます鬼を退治しようとするが……。

戦闘と成長

『ヴァルキリープロファイル』発売直前完全予習！

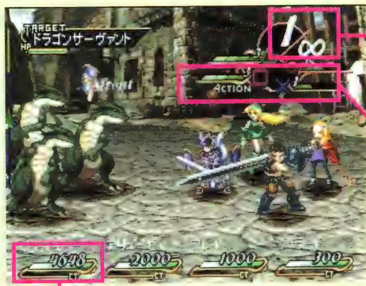
POINT 戦闘＆成長システムの9ポイントを最終検証！

以前紹介したように、本作の戦闘はキャラに対応したボタンを押すことで攻撃を繰り出す、アクションゲームのような特徴を持つ。以下ではこの独自の戦闘システムについての要点を解説しよう。



◀敵と接触すると戦闘開始。こちらから剣を振って斬りつけた場合は先制となり、逆に敵に背後から接触されると敵が先制攻撃を行う。

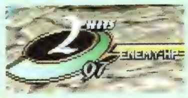
戦闘画面解説



戦闘中のターン制限を示す。分母部分が∞ならば戦闘中のターン制限はない。ヴァルキリーが戦闘不能になると分母部分に実数が表示されてターン制限のカウントダウンが行われる。また、特定の敵と戦うときもターン制限が設定される。

コントローラの各ボタンに対応したキャラの名前と、攻撃可能回数を示す表示。各キャラは名前の脇にある数字の回数だけ攻撃でき、対応したボタンを1回押すことで1回攻撃を行う。なお、通常攻撃を行うことで決め技発動条件に関わるゲージは減少していき、逆に決め技を使用するとゲージが上昇する。

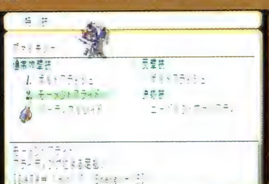
キャラ名とHPを表示。その下のゲージは決め技に関係し、これが0になったキャラは決め技が使用できる。



攻撃中に画面左端に表示されるのは決め技ゲージ。通常攻撃が連続ヒットすることで溜まり、満タンになると決め技を発動できる。その右のバーは敵のHPを示す。

CHECK POINT 1 技の発動順とタイミング

戦闘中は各ボタンを押すことで、それに対応したキャラが攻撃を行う。このとき注意すべきは、技の発動順とタイミングを考えることだ。例えば、敵を空中に浮かした直後にスライディングしてもヒットしない。この場合は敵が落ちてくるタイミングをみてスライディングしないといけないワケだ。このように攻撃は、技の組み立てを考えて行う必要がある。



▶繰り出す技の順番は特技画面でセットできる。



◀ヴァルキリーの一撃目で敵は後方に後ずさり。



◀直後に他のキャラで横斬りをしても当たらない。

ヒットする順番を考えて！

CHECK POINT 2 決め技の特性と連続発動

各キャラクターは、クラスによって使える技が異なるが、ここでポイントになるのが技ごとに設定されたヒット数。剣士系のキャラの技は連続ヒット数が少なく、魔法は連続ヒット数が多い。剣士が連続斬りを出した直後に魔法使いが魔法を放てば、連続ヒットによって決め技ゲージがたまり、効率のよい発動が可能になるのだ。慣れたら決め技の連続発動も狙ってみよう。





▲決め技発動時に魔法を使えば、再びゲージを満タンにして連続で決め技を繰り出すことも可能。技の組み合わせがポイントだ。

◀それぞれの技のヒット数を把握しておくことで、ゲージがたまった瞬間に効率よく決め技を使うことができるようになる。自分の得意なパターンを作っておこう。

CHECK POINT 3 敵のガードと味方の反撃

攻撃中に敵がガードすると画面に「Combo Guard!」と表示され、この間の直接攻撃は無効となる。こういう場合は直接攻撃を中断して魔法などで攻めるのがベスト。

一方、敵から攻撃された味方の頭上にランダムで剣マークが表示される場合がある。このときそのキャラが反撃技を設定しているなら、ボタンを押すことで反撃技を繰り出せるのである。



▲この表示が出たら魔法で攻めるか、攻撃中断して他の方法で攻めるのが最良。

▼反撃技を設定したキャラの頭上に剣マークが出たら、そのキャラのボタンを押して反撃！



CHECK POINT 4 戦闘中の回復や道具使用法は？

戦闘時、自ターン中にセレクトボタンを押すと、下のようなコマンドセレクト画面が表示される。コマンドは全6種類で、ここでは武器や隊列の変更、アイテムや回復魔法の使用が行える。強敵との戦いでは、これらを上手く使用して戦局を有利に導け！



▲使いどころを考えてうまく利用しよう。

ターン終了 自ターンを終了させて、敵ターンを開始させる。敵のガードが崩しにくい場合などに使用するのが良い。

道具使用 回復薬などを使用するコマンド。ただし、このコマンドでアイテムを使ったキャラは次ターンまで攻撃できない。

武器装備 装備中の武器を変更するコマンド。なお、武器選択の際に◎ボタンを押すと、選択中の武器の特徴を見ることが可能。

魔法 攻撃魔法のセットアップと回復魔法の使用を行うコマンド。なお、ここで使う魔法はレベルアップで覚えていく。

隊列変更 パーティキャラの立ち位置を変更するコマンド。前列にいるキャラは敵の攻撃を受けやすい。

逃走 戦闘から逃走するコマンド。パーティキャラの能力が低いと、逃げられないこともあるので乱用は禁物。

CHECK POINT ヴァルキリーが戦闘不能になると？

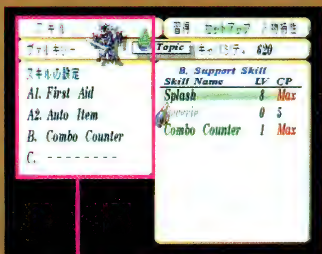
敵の攻撃でヴァルキリーが戦闘不能になるとターン制限が∞から実数に変化する。こうなると制限ターン内にヴァルキリーを回復させるか敵を全滅させないと、ワールドマップに強制的に戻されてしまう。全滅よりマシだが、ダンジョンの奥深くなどでこれをやられると痛い。

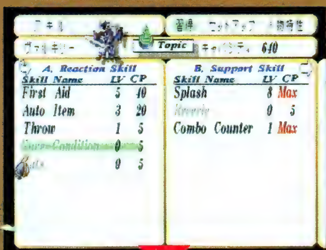


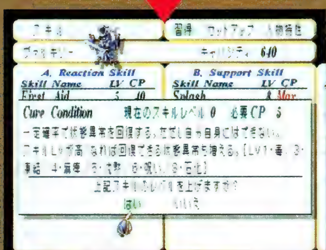
◀ヴァルキリーだけはすぐ回復させるようにしよう。

CHECK POINT スキルの習得とその効果をチェック！

戦闘終了後に得られる魔晶石はCPと呼ばれる特殊な経験値として溜まるように設定されている。これが一定以上になるとスキルと呼ばれる特殊能力の習得ができる。スキルは大別して4種類があり、これらを覚えてセットしておくと戦闘中に効果を発揮するのだ。







▲CPが溜まれば習得したいスキルを選択、決定可能。各スキルは最大LV99まで上げられる。

A リアクションスキル

主に、敵に攻撃を受けたときなどに自動で発動するスキル。回復やアイテム使用などを行うもの、迎撃系のスキルが多い。

B サポートスキル

攻撃補助系のスキル。追加攻撃や連続攻撃ができるスキル、攻撃のミスを修正してくれるスキルなどが存在する。

C アタックスキル

強力な攻撃を発動できるようになるスキル。通常攻撃の3倍のダメージを与えるスキル、一撃必殺のスキルがある。

D ステータススキル

キャラクターの能力値を上げる系統のスキル。セットアップしなくても、自動的に効果が発揮される。

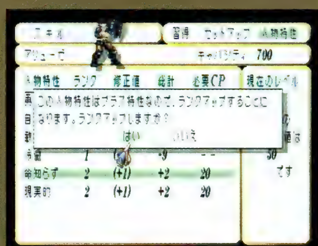
CHECK POINT キャラの人物特性ランクを上げるには？

キャラを神界に送るために必要な勇者適性値については前述したが、この数値は各キャラ固有の「人物特性」と呼ばれる数値の合計をもとに計算される。この人物特性値もスキル同様にCP値が足りている状態ならランクアップさせることが可能。これを上げると、結果的に勇者適性値も上昇し、神界に送ったあとの活躍度が大きくなるのだ。

人物特性値



▶これが人物特性値。これを上げていかなければ勇者適性値も上がらず、神界での活躍が見込めないのだ。

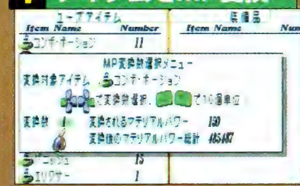


▲定期的にランクアップさせることも重要に。

CHECK POINT アイテムをMP変換して道具を作れ！

本作にはショップが存在しない。そのためヴァルキリー自身が戦闘や宝箱で入手したアイテム類をマテリアルパワー（MP）という数値に変換し、このMPを再度変換することで新しいアイテムを生成する。生成可能アイテムはシナリオの進行状況やイベント内容によって異なり、ゲームが進むほど強力なものが作れるようになるぞ。

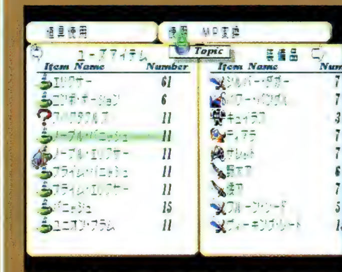
1 アイテムをMP変換



▲▼まずアイテムをMPに変換し、そのMPで別のアイテムを作成。作るアイテム次第で必要なMP数も変化する。

2 MPからアイテムを生成

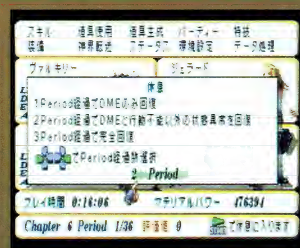




▲薬や武器防具類もこうして作っていく。

CHECK POINT パーティ全体のダメージ回復法は？

本作ではショップ同様、宿屋も存在しない。仲間全員を回復させたいときは右のキャンプ画面を開いてスタートボタンを押すと、全員が休息状態に入る。ただしこの休息の際は時間が経過する仕組みになっており、パーティ全員のHPと状態異常を全回復させるときは3ピリオドが経過するのだ。



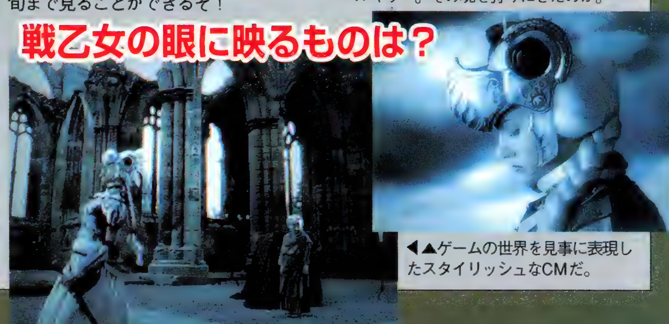
◀乱用するとすぐ1チャプターが経過してしまうので注意！

オンエア中のTVCFもチェックしよう！

いよいよ発売間近の『ヴァルキリープロファイル』だが、そのテレビCMが現在放映されている。実写シーンとゲーム画面で構成されたフィルムで、モノトーンの画面の中で死者をとむらう人々のそばにヴァルキリーが出現する内容になっている。本作の世界観を表現したこのCMは、「笑う犬の冒険」（フジテレビ系毎週日曜20：00～21：00）、「おはスタ」（テレビ東京系毎週月～金の6：45～7：30）の放送枠で12月上旬まで見ることができるぞ！



▲息子の死を嘆く老婆の背後に立つヴァルキリー。その魂を狩りにきたのか。



◀▲ゲームの世界を見事に表現したスタイリッシュなCMだ。

3号集中連載　オリジナル・ゲーム・ノベルズVOL.1

ロビン・ロイドの冒険
THE ADVENTURES OF ROBIN LLOYD
～琥珀色の行方～



第一話　紅茶盗難事件発生！

新緑の映えるロンドンの街角に初夏の風が吹き抜けていく。そんな昼下がり、弱冠17歳の名探偵ロビン・ロイドは事務所のソファで紅茶を飲みながらのんびりと新聞を読んでいる。今日のトップニュースは、どの新聞も同じ事件ばかりが取り沙汰されていた。
『有名貴族の家から次々と盗まれる茶器』
『茶器連続盗難事件発生！　犯人像に迫る！』
『ついにロンドン警察が動き出す！』
「茶器ドロボウねぇ…。よっぽどの物好きか道楽者の犯行だな」
ロビンは、新聞をたたんで机に放り置くと、ウーンと腕をあげて伸びをした。と、その瞬間である…。
「ロ、ビーンっ!!　お客様だよおーっ！」
階下からエリスの大声が聞こえ、昼下がりののどかな静寂は終わりを告げた。
「毎度騒がしい人だなぁ、エリスは…」
ダンッ、ダンッ、ダンッ…。階段を踏み抜きそうな勢いで登る音がし、続いてガチャッと乱暴にノブが開けられた。
ドアの外には、丸メガネに白衣姿のエリスと、小柄な中年男が立っていた。
「…なあんだ起きてたの？　お客様だよ。…ね、なんかさえないオジさんね。」
「しっ…！　聞こえちゃうだろ！　さ、さぁ、トランシルヴァニア警部。適当なところに座ってよ」
警部の咳払いを尻目に、好奇心旺盛なエリスをドアの外に押し出した。
「元気のいい、お嬢さんだなぁ」
ヨレヨレの背広から腕を抜きながら、トランシルヴァニア警部がぼやいた。
「この事務所の大家さんなんです。大学の講師なんかをやってるんだけど、今日は休みかサボリだな。朝から機械の発明に没頭してるみたい。トンテンカンテン、やかましくって仕方ないですよ」
ふと警部の方に向き返ると、額に玉のような汗をびっしりと浮かべている。余程慌ててきたのだろう。
「いらっしゃると思っていましたよ、警部」
ロビンはニヤリとしながら、あらためて出迎えの言葉を切り出した。
「どうなんです？　例の『茶器盗難事件』の捜査の方は？」
「…あっ、う…うん。さすがに君は話が早いね」
警部はこびるような笑いを浮かべると、いそいそとソファにこしかけ、持ってきた書類の束をテーブルの上にぶちまけた。
「事件のあらましは新聞で報じている通り！　捜査の方は相変わらずなんの進展もナシ、だ！」
「いばって言う話ですか…」
「いやぁ、本当にマイった。私も、もう三日、家に帰っとらんよ」
「ちょっと～世界に誇る名門警察スコットランド・ヤードのプライドはどこに行ったんですか!?」
「まぁまぁ、それより君に、ぜひとも聞いてほしい話があるんだが…」
警部はテーブルに出された紅茶を忙しくすすって話し始めた。
「君も知っとるだろうが、例の『茶器盗難事件』の中でも一番最近の…」
「クレッグ卿の屋敷で起きた事件、ですね？」
「うむ、そうだ。当初我々は、一連の事件と同一の犯行として捜査を進めた。ところがだ。あの事件はまったくの別物だった…。盗まれたのは茶器ではない。…紅茶の葉だけだったんだよ！」
「お茶っぱ!?」
「そう、なんでも最高級の紅茶だそうだ」
「高価な陶磁器ならともかく、いくら高級品とは言え紅茶の葉だけを盗むとは、実に奇妙ですね…」
「あぁ、おおかた使用人の誰かがこっそり飲んじまったってなところだろうが、何しろクレッグ夫人の紅茶に対するこだわりが普通じゃないんだ。なんでも盗まれた紅茶の葉は、一杯数千ポンドもする銘柄らしい…」
「…はぁ～っ！　お金持ちの感覚って、理解できませんね！」
「警察は本物の盗難事件にかかりきりで手が離せない。かといって紅茶ドロボウの方を何もせず引き上げるわけにもいかない…。…夫人が毎日すごい剣幕で怒鳴り込んでくるんだよ。まったくかなわんよ…。すまないロビン君。今回は君が引き受けてくれんか。本来なら君に頼むような事件じゃないんだがね。それじゃ、ま、しっかり頼んだよ！」
警部は、話も終わらないうちから立ち上がり、軽く手をあげたと思ったらドアの外に出て行ってしまった。
「…ちょ、ちょっと困りますよ！　まだ引き受けるって言ってないじゃないですか！」
そう叫んだロビンの声は、独り言となって、事務所の天井にむなしく響くのだった。

クレッグ卿の屋敷に着くやいなや、夫人が直々にロビンを出迎えてくれた。
「まぁ～っ、ロビンさん、お待ちしていましてよ！私、もうどうしたらいいか…」
少々太り気味の夫人が、大げさによろめく。
「奥様？　しっかりなさってください！」
傍らのやせ細った老執事が、芝居じみた様子であわてて支える。
「毎年あの紅茶をいただくために、世界中からお客様を招いてお茶会を開いているんですの。もう15年もですよ!?　毎年あの紅茶を楽しみに集まってくださるお客様に、なんと申し訳すればよいか…」
ロビンは二人のやりとりに、辟易しつつも、早速捜査を開始することにした。
「とりあえず、盗難のあった部屋を見せていただけますか？」

ロビンが通されたのは紅茶専用の部屋だった。老執事が、懐から鈍色の鍵を取り出す。
「鍵はいつも？」
「ええ、必ず。一日に数回、メイドと私がお茶を取り

『ロビン・ロイドの冒険』ってこんなゲーム!!

●12月発売予定　●¥5,800　●MC(1ブロック)　●DS(AC非対応)

謎解きあり アクションありの 3Dアドベンチャー

若き名探偵ロビンが、愛犬・バトラーとともに難事件を解決していく3Dアドベンチャー、それが『ロビン・ロイドの冒険』だ。ロビンは、3Dポリゴンで描かれた建物内をくまなく調査し、トリックや難解な謎を解き明かしていく。またストーリーが進むと、宿敵のドイル大佐が、行く手を阻むために戦闘をしかけてくることも。銃や愛車を駆使して撃破するのだ！　このほか、魅力あふれる数々の登場人物やアッと驚くシナリオ展開も、キミをクギづけにするぞ!!



◀さまざまな情報をもとに、謎を解き明かしていこう。



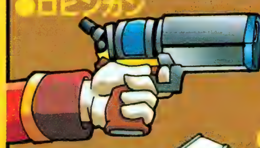
▶戦闘シーンでは、戦車戦や対人戦など、さまざまな状況があるぞ。

若き名探偵ロビンが大活躍!

主人公のロビン・ロイドは、18歳にしてロンドンに事務所を構える売れっ子名探偵。優れた推理力と、発明家・エリスが作った破壊力抜群の兵器を武器に、数々の難事件を解決していた。そんなある日、彼の元にひとつの難事件を抱えた一人の女性が訪れる……。

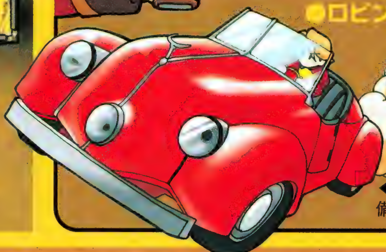
愛車とガンで敵をなぎ倒せ!!

●ロビンガン



◀カートリッジを交換することで、さまざまな使い方ができるぞ。

●ロビンカー



◀トランクに追撃砲を備えたロビンの愛車。



●バトラー

▼ロビンの助手を務める犬。自分を人間だと思っている。

に来ますが、それ以外の時は鍵がかけてあり、勝手に立ち入る事はできません」
「随分厳重ですね」
「当然ですわ！　クレッグ家のお茶会は神聖な儀式みたいなものですからね」
　夫人は、まるで非常識をたしなめるかのように、語気を強めた。
「さ、どうぞ。お入りください」
　ドアが開けられた途端、ブワっとむせぶような茶葉の香りが押し寄せてきた。そして部屋の中の調度は屋敷のどの部屋に勝るとも劣らない豪奢な作りになっていた。
「…これはすごい」
　さすがのロビンも驚きで一瞬声を失う。装飾の施された大きなガラスケースに光り輝く茶器の数々…。あるものは時代を越え、あるものは海を渡り集まった珠玉の逸品ばかりである。
「自慢するわけじゃありませんけど、これだけのコレクションはロンドンどころかヨーロッパ全土でも珍しいでしょうねぇ。…ですから、今度はこの茶器たちが狙われるのではないかと心配で、心配で…」
　なるほど、このロンドンに、これ以上のコレクションを所有する屋敷は他にないだろう。今回の連続盗難事件で狙われた屋敷を数に入れても、だ。なのに、犯人はこの素晴らしい茶器を前にして手を出さずに、お茶っぱの方を盗んだというのか。
（なんかおかしいぞ…）
　ロビンは飾り棚にクルリと背を向けた。
「そしてこちらが、問題の紅茶ですね？」
　木製の大きな作り棚に紅茶の缶が規則正しく並んでいる。棚は紅茶缶に合わせて、特別に作らせたものなのだろう。細部にはライオンをモチーフにした見事な細工が施されており棚だけでも立派なものである。
「盗難の第一発見者はどなたですか？」
　ロビンが執事に尋ねる。
「私とメイドです。奥様が例の紅茶を試されると申されまして、取りに来てみたら、もう…」
　老執事がすまなそうな声で答える。
「その時、入り口に鍵は？」
「はい、確かにかかっていました…」
（密室か…）

　ロビンは、他に出入りのできそうな場所を探して、ぐるぐると部屋の中を見回す。天井近くに、通気口のような小さな窓がいくつかあるが、位置や大きさを考えると、犯行に使ったとはおよそ考えにくい。ロビンは夫人と執事に礼を言うと、紅茶室を離れ、今度は使用人の聞き込みを始めることにした。まずは、執事とともに盗難の第一発見者となった、ベテランのメイドに話を聞く。
「例えば使用人の誰かが、その紅茶を黙って飲まれたということはありませんか？」
「妙なことを言わないでくださいな！　だいたい、私たちがそんなに高いお茶を飲んでも、違いがわかるわけナイじゃありませんか…」
　他のメイドたちに聞いてみても、返ってくるのは似たような返事ばかり。どうやら屋敷の使用人たちは皆、夫人の紅茶狂ぶりに、いささか食傷気味となっているらしい。
　次に向かったのは、屋敷の中でも使用人の数が一番多い台所。ひょいと覗くと、ちょうど紅茶商の配達夫がちょうど荷物を届けに来たところだった。
「おーい、ちょっと話をきかせてくれないかな？」
　ロビンは、配達夫の青年に駆け寄って話しかけた。
「君のとこの配達を利用しているのは、ここの他にどんな家があるんだい？」
「そうだねぇ…、一番利用していただいていたのはウォットン伯爵だね。けどさ、最近めっきり注文が減っちまったんだよ。どうしたんだろうねぇ…」
　気のいい少年は、ロビンに軽く会釈をすると、威勢よく馬車を走らせ、やがて門の向こうの通りに消えていった。門のそばでは、愛らしい赤毛のメイドが、白い子犬と遊んでいた。餌でもあげているのだろうか。メイドの腕が上下するのに合わせて、犬は白い鞠のようにポンポンと跳ね上がる。女の子がはしゃいで笑う声がかすかに聞こえる。
（かわいらしい子だなぁ…。こんな邪魔くさい事件さえなければ、お茶にでも誘うのに！）
　ロビンが屋敷の中に戻ると、お茶会の仕度がされており、夫人自慢のダージリンが素晴らしい香りを漂わせていた。
「…それで、何か進展はありましたの？」
　夫人は、デザート台から焼きたてのスコーンとクリームを、ロビンの皿にとりわけた。
「えぇ、まあ…。それでちょっとお聞きしたいんですが…、裏庭に犬がいるのをご存じですか？」
「いいえ…？」
　夫人は、怪訝そうな表情で答える。
「先ほどお茶を煎れてくれた女の子に、大変よくなついているようでしたが…」
「まあ、マリアに？」
「彼女がこのお屋敷に来たのはいつのことですか？」
「つい最近ですわねぇ」
「最近…なんですね!?」
「…まぁ、ロビンさん。マリアを疑っていらっしゃるんでしたら、お門違いですわ」
　夫人はやけに明るくはっきりと答えた。
「確かにあの子はこの屋敷に来て日が浅いけれど、紅茶の作法をきちんと知ってるし、気だてもいい子なの。身許もしっかりとしてますのよ？　ええ、何も問題はありませんわ」
　お茶の作法を面倒がる使用人が多い中で、夫人が紅茶の知識に明るいマリアを気に入っているのは当然だ…。ロビンはマリアの話を終わりにし、口の中に残ったスコーンをダージリンで流し込んだのだった。
（つづく）



電撃ポケットステーション PocketStation

1999 12/10

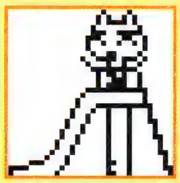
子どもの頃のトロと遊べる！『こねこもいっしょ』画面初公開!!



かわいいポケピたちが大人気の『どこでもいっしょ』に、待望の最新作が登場するぞ!!『こねこもいっしょ』と題されたこの作品は、子ども時代のトロといっしょに遊べる『どこいつ』の追加ディスク。最初にポケステにダウンロードするときには、必ず『どこいつ』本編が必要になるのだ。子ども時代のトロは、今以上に無邪気で甘えんぼ。そんな〝こねこトロ〟と話をして、楽しいひとときが過ごせるぞ。さらにトロの子ども時代のエピソードや、人間になりたがっている理由など、ファン必見の要素も満載。今回は初公開の画面写真とともに、現時点でわかる限りの最新情報をドーンと紹介していこう!!



◀夢いっぱいのこねこトロ。めちゃカワイイ。



▶すべり台で無邪気に遊ぶ姿が楽しそう。

こねこもいっしょ™
～どこでもいっしょ追加ディスク～

■SCEI■1月27日■ETC■¥1,800
■必要ブロック数15

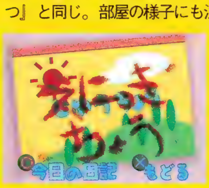
➡気になるポイントをチェック!!

1 基本システムは『どこいつ』と同じ！

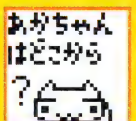
『こねいつ』のシステムは、基本的に『どこいつ』と同じ。PS本体でもポケステでも、好きなコトバを教えて会話を楽しむことができるのだ。「おくりもの」や「えにっき」も健在。通信機能も完全互換で、『どこいつ』本編のポケピたちと「めいし交換」や「しりとり」で遊べるぞ。

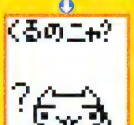


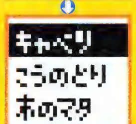
▲PS本体でできることも『どこいつ』と同じ。部屋の様子にも注目!!

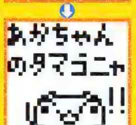


◀こねこトロ直筆の表紙。内容が気になる!?









◀ポケステでの会話もこれまで通り。新しいコトバを教えたり質問に答えたりして、コミュニケーションが楽しめる。こねこトロのカワイイしぐさは必見!!

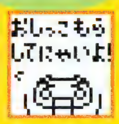
2 子どものトロはかなり甘えんぼ！





▲無邪気で純粋な発言が多いこねこトロ。もしかしてこの頃は、まだお母さんと暮らしていたのかな!?

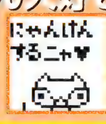
『こねいつ』に登場するのは、子ども時代のトロ。まだ耳が小さくて、ほっぺたにグルグルうずまきがついたカワイイ姿に、思わずクラクラきてしまった人も多いのでは!?　こねこトロは性格も、超がつくほどの甘えんぼ。いつか学校に行ってみんなと友だちになるため、一生懸命コトバを覚えようとしているのだ。いっしょに楽しく遊んであげよう!!

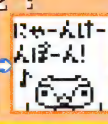


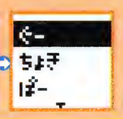
◀なんとおねしょも!?　必死に弁解する姿が♥

●じゃんけん大好き！

『こねいつ』では、じゃんけんもできる。勝てば何かごほうびがもらえるかな…!?

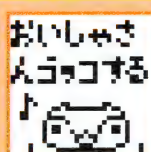






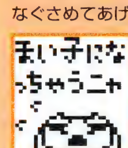
●ごっこあそびも大好き！

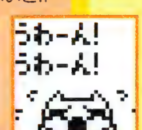
こねこトロは、お医者さんごっこや電車ごっこなどのごっこ遊びが大好き。ままごとやお遊戯などもお気に入りなので、いっしょに遊んであげよう。童謡を歌ってくれたり、すごろくなどのミニゲームも楽しめるのだ。



●やっぱり泣き虫

あのトロの子ども時代だけあって、こねこトロはかなりの泣き虫。ちょっとしたことでも、すぐに泣き出してしまうのだ。なぐさめてあげないと!!



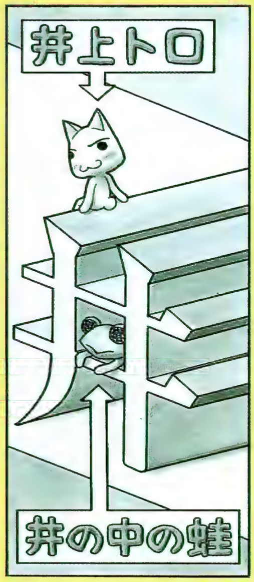




連載
今日のポケピさん 工事現場編

「ここでいったい何が行われているのかしら。なんだかガタガタ音がうるさいし。…怪しい、絶対に怪しいわン。きっとこの奥で、伝説の"男爵パーティー"が開かれているに違いないわン!! じゅて〜む、トレビわ〜ン!!」

『どこいつ』劇場
まんが・田中まさし



『どこいつ』にデータ引継ぎOK!

『こねいつ』でも一定の時間が経過すると、こねこトロとのお別れイベントが待っている。ここで、まだ別れたくない!という人に朗報!! 詳細はまだ不明だが、『こねいつ』のデータを『どこいつ』に引き継ぐことで、より長い時間、同じトロと遊ぶことが可能なのだ。子ども時代をいっしょに過ごすことで、本編のトロがさらに愛しく感じることは確実。詳しい内容がわかりしだい、このコーナーで紹介していくので、続報に期待しよう!!



▲もちろん友だちノートも継承される。どれだけ友だちを作れるかな!?

3 すべての謎がいま明かされる!?

こねこトロが住んでいる部屋は、暖炉やピアノ、ネコ専用のドアまであって超豪華!! かなりお金持ちの家らしいぞ(ノラネコではなかった!?)。『どこいつ』とは時代設定が異なるので、コンポがラジカセになっており、流れてくるBGMやTVの音も新しくなっているのだ。さらに今回はトロの子ども時代の秘密、なぜ怖がりなのか、なぜ人間になりたいのか? といった謎がすべて解明されるらしいぞ。はたしてトロの過去に隠されたドラマとは? もしかしたら、せつなくって涙が止まらニャいかも!? その答えは『こねいつ』をプレイして自分の目で確かめよう!!

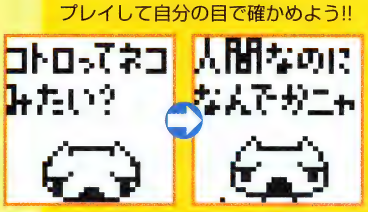


▲夕焼け空にUFOが…!? トロの出生のヒミツに関係あるのか?(←たぶんない)



◀イスの上に立って、一生懸命ピアノを演奏!!

▼ネコ用の入口まで用意されている。どうしてこの家を出ることになったのかな?



▲こねこトロは自分のことを人間だと思っているのかも。当時の飼い主(?)に関係が!?



THE LEGEND OF DRAGOON
レジェンド オブ ドラグーン

『レジェンド オブ ドラグーン』もポケステ対応 そのゲーム内容がついに判明!! その名も……
モグ〜ルダバス

発売まで1週間に迫った超大作RPG『レジェンド オブ ドラグーン』に、ポケステ用のミニゲームが存在することが発覚したぞ。「モグ〜ルダバス」と名付けられたこのゲームでは、本編にも登場するロアンの商人・ダバスが、宝を求めて地底探検に旅立つのだ。ここで手に入れたお金やアイテムは、本編で使うことも可能。ここでしか手に入らないレアアイテムもあるので挑戦してみよう!!

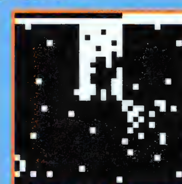


▲正統派ファンタジーRPG。竜の翼を持つ超戦士・ドラグーンに変身して戦うのだ。

宝探しの地底探検!!



この「モグ〜ルダバス」は、ロアンにあるダバスの店で彼に何度か話しかけるとダウンロードできるようになる。ここで手に入れたアイテムは本編のシステム画面でいつでも読み込みOK。本編のゲーム中で実際に使用することができるのだ。



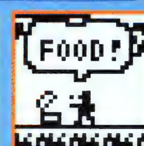
▲ゴールを目指して、下へ下へと掘り進んでいこう!!

①ひたすら掘ってアイテムゲット!

地底にはさまざまなアイテムが埋められている。どんどん下へ掘り進めていくと、パワーアップの元になる「キノコ」や「ホネ」、換金できる「ホウセキ」などが発掘できるのだ。ときにはお金や食料、アイテムなどが入った宝箱の部屋を掘り当てることもあるぞ。



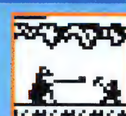
▲さまざまなアイテムが発見できるのだ。



▲宝箱の中には本編で使えるアイテムが。

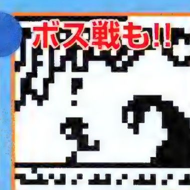
②モンスターとバトル!

地底にはモンスターも出現する。戦闘モードでは、移動はオートで行われ、タイミングよくボタンを押すことで攻撃&防御を実行!! 敵を倒せば高確率でアイテムが手に入るので、ガンガン戦って稼いでいこう。



▲敵キャラのバリエーションは豊富。

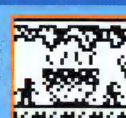
ボス戦も!!



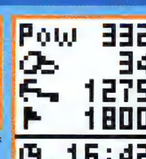
▲巨大なボスに立ち向かえ!

③アイテムを換金&パワーアップ!

地底にあるミニント族の家に行くと、集めた発掘物の数だけパワーアップ&換金が可能だぞ。「キノコ」は体力、「ホネ」は攻撃力、「ホウセキ」はお金に変換されるので、ここで一気に戦力を強化しておこう!!



▲大鍋で煮込んでいるのは食料?



◀パラメータUPで次の戦いがグッと有利に。

■SCE I■12月2日■RPG■¥6,800■必要ブロック数9

KONAMI

KCEスクールお薦め!!体験入学説明会を開催!

平成12年度生 募集中!!

'99年を飾る12月のイベント、参加者受付中!!

体験入学説明会

秋は、進路決定に向けての大切な時期です。KCEスクールでは東京・大阪・神戸の各本校で一日体験入学会を開催します。参加者の方には、プログラム・映像デザイン・音響サウンドの各コースに分かれ、KCEスクールの実際の授業を体験できます。体験授業の内容は、プログラムコース「ウインドウズ98とネットやろうぜ」によるソースのカスタマイズ、映像デザインコース「O2とSoftimage」による簡単なアニメーションの作成、音響デザインコースはミキサーの使い方やトラックダウンなどを体験します。通常の説明会では公開していない本校の機材を使っての体験授業。講師も丁寧に指導しますので、初心者の方でも安心して参加することができます。

会場	日程	開始時間
東京本校	平成11年12月11日(土)	午後2時
大阪本校	平成11年12月23日(木)	午後2時
神戸本校	平成11年12月23日(木)	午後2時

※日程時間・内容等は、都合により変更となる場合がありますので、予めご了承ください。
※大阪会場では音響サウンドコースの体験説明会は実施しません。
音響サウンドコース参加ご希望の方は、東京または神戸会場へご参加ください。



▲体験入学説明会風景



▲体験入学説明会風景

11月のトピックス

東京渋谷校・大阪梅田校で平成12年度第1期生を募集中!



◀KCEスクール
渋谷本校
渋谷予備校
マルチメディア研究室



◀KCEスクール
梅田本校
梅田予備校
マルチメディア研究室

KCEスクールは、入学希望者の増加に合わせ毎年校舎を新設してきましたが、平成12年4月に東京都渋谷区に渋谷校を開校します。今年5月に開校した梅田校に次ぐ新設校です。この渋谷校開校で、予備校4校、本校4校、実践校15校の合計23校の体制になり、学生数も現在の750名を大幅に上回る1000名以上の学生を受け入れる体制が整うことになります。来年度からは東日本をKCEスクール東京(渋谷校・六本木校)と西日本をKCEスクール大阪(梅田校・神戸校)の2大拠点とし、全国規模の「総合デジタルクリエイター養成スクール」としてさらに充実した教育環境を提供していきます。現在、KCEスクールでは渋谷校・梅田校ともに来年4月からの第1期生の入学願書を受付けております。振るってご応募下さいますようお待ち申し上げます。

■KCEスクールの特長■

初心者も安心!3段階制のカリキュラム

各コースとも、プロとして必要な専門技術を第1段階:基礎課程・予備校、第2段階:制作課程・本校、第3段階:実践課程・実践校の3段階に分けて修得するシステムです。ですから初心者の方でも安心して入学いただけます。

無試験で入学できる!

KCEスクールは、入学時の試験はありません。書類選考で入学が可能です。なお、第2段階の本校からのスタートを希望される方のみ、本校入学試験を受験していただけます。

実力次第で早期の卒業も可能!

各段階とも標準教育期間は1年ですが、毎年9月に実施される特進試験に合格すれば、教育期間の途中であっても上位校の入学基準に達したと認められ上位校に入学することができます。実践校卒業後はコナミ無試験入社特典が付与。今までの卒業最短記録は1年間です。

卒業すればコナミに就職!

今年3月、63名がコナミに入社しました。また、独自の特進制度により今年は13名が早期卒業認定を受けております。これでスクールを卒業したクリエイターは76名になりました。彼らは全国のコナミグループで活躍中です。

開講コース

予備校	本校	実践校	
プログラム基礎コース	プログラム本コース	札幌校	横浜校
音響サウンド基礎コース	音響サウンド本コース	東京校	座間校
CG基礎コース	映像デザイン本コース	新宿校	名古屋校
ディレクター基礎コース	3DCG本コース	恵比寿校	大阪校
シナリオ基礎コース	ディレクター本コース	原宿校	神戸校
	シナリオ本コース	東六本木校	西神戸校
		六本木校	

入学説明会のお知らせ

参加ご希望の方は、お電話にてお早めにお申し込みください。

日時 毎週水・金曜日・18:00~　場所 東京校・大阪校

短期コースのお知らせ

短期間で基礎から応用まで学びたい方や昼間時間のない社会人や就職の為のダブルスクールを考えている方に向けて短期コースも開講致しております。

3DCG ムービーコース	平成12年1月開講　全10回(3ヵ月)

通年入学制度のお知らせ

KCEスクール予備校は通年募集・通年入学制で、入学願書をご提出いただいた方から随時入学選考(総合適性検査のみで専門検査はありません)を実施させていただきます。経験のない方も初歩の課題から取り組んでいただけますのでゲームクリエイター志望の方は、いますぐKCEスクールまでお問い合わせください。

KCEスクール

コナミコンピュータエンタテインメントスクール

業務拡張に伴い3DCG講師募集中。詳細はこちらまで。連絡先:KCEスクール本部採用係 TEL:03-3224-0573

■ 資料請求・お問い合わせ・説明会参加申込は各校の入試事務局へ ■

0120-816-573 <9:00~17:00/土曜・日曜・祝祭日を除く>

東日本は東京入試事務局へ、西日本は大阪入試事務局へ着信します。

東京入試事務局 〒106-0032東京都港区六本木1-4-30　大阪入試事務局 〒530-0001大阪市北区梅田1-1-3

インターネット情報サービス(最新情報はこちらで) ホームページアドレス http://www.konami.co.jp/school


Laox
HOBBY館
OPEN
秋葉原に誕生！
ラオックス ホビー館


コンピュータ・アウトレット
ネットワーク館
デジタルスポット
ザ・コンピュータ館
MAC館
ゲーム館
至上野
神田無線
秋葉原駅
至お茶の水
中央通り
ウォッチ&カメラ館
DUTY FREE AKIHABARA
本店
昌平橋
楽器館
ザ・デジタル館
万世橋
神田川
至東京

DPSソフトレビュー

11月25日～12月9日のソフトチェック

どこまでも深くやり込む！ 最強のゲーム評価記事

毎週毎週、期待の新作が発売され続けてうれしい悲鳴を上げるPSユーザー。この記事でキミのゲームライフを充実させるべし。

今回のレビュアー

ウォルフ中村

●誇り高きベテランの目
つい見落としがちな細かい部分まで検証し、鋭い視点で評価。この人の目はごまかせないぞ。
好きなソフト『鉄拳3』『みんなのGOLF 2』

なんでもゆうこ

●フィーリング重視なマイペース娘
ソフトに対する先入観を持たず、新鮮な驚きを重視する。つっこみにボケられないゲームジャンキー。
好きなソフト『パラッパラッパー』『ジャスティス学園熱血青春日記2』

TAC☆

●ワイルドライター本能派
本能と欲望でゲームを斬る。いろいろと特殊な趣味を持っているが読者には内緒♡
好きなソフト『SILETNT HILL』『BRAVE SAGA』

城イドム

●"ゲームは挑戦"が哲学
激ムズACT＆STG完全制覇に挑むストイックで血が熱い武闘派ゲーマー。体温も常に高め。
好きなソフト『RAYMAN』『雷電ディー・エックス』

PON

●愛ある批評がモットー
RPGや育成モノ、ケモノ系にはやたら愛を注ぐ。愛があるだけに評価はキビしいんだコレが。
好きなソフト『幻想水滸伝II』『マリーのアトリエ』

かわち山田

●ゲームが下手だけどライター
みんなからへたれゲーマーと呼ばれるが、自称・実力派。甘い物とマンガが好き♡
好きなソフト『リッジレーサー』『FFT』

ヒロポン

●なんでも食べる雑食性
私生活もゲームも雑食性。麻雀、パチンコが生活手段なので、そっちのレビュー要員？
好きなソフト『子育てクイズ　マイエンジェル』『ネクストキング』

バリオス海老原

●快適プレイが信条
ゲームは快適にプレイできることが命と信じるバイカー兼ライター。うんちく好きでSLGマスター。
好きなソフト『ポリスノーツ』『メタルギアソリッド』

トモザ

●疲れを知らないニブいやつ
外見もニブそうだが、何日編集部に泊まっても大丈夫なほどニブイ。体力が頼り？　好物はうなどん。
好きなソフト『トルネコ2』『ダビスタ'99』

平田洋

●システムまわりを重視です
システムまわりから作り手の意気込みや苦労が感じられるゲームが好き。20代後半。ガングロ。
好きなソフト『ロードオブモンスターズ』『スタジオP』

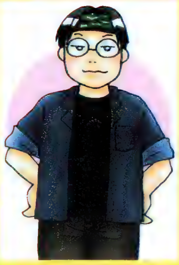
本郷直樹

●ゲームで人生間違えました
ゲームのしすぎで進級を逃しそうな大学6年。職業フリーター。ゲームは1日6時間以内が目標。
好きなソフト『ときめき2』『To　Heart』

DPSソフトレビューは どこよりも深くやりこむ！ 最強のゲーム評価記事♥

Reviewer

ウォルフ中村



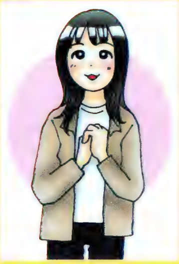
『ワイルドアームズ2』を始めた。本誌の記事を見ながらやっているので敵の弱点はわかるわ、サブイベントは見逃さないわととても快適。レビュー時と違って時間に余裕があるので、のんびり遊ぶつもり。

なんでもゆうこ



この季節になるとコンビニに並ぶホッケの開き。好き嫌いの激しい私は魚なんて食べなかったんだけど、ある日急においしそうに見えたんですよ(笑)。今では本場から取り寄せようと思うくらい好物です。

PON



11月下旬から12月にかけての新作ラッシュは本当スゴイ。私も購入予定＆予約済みのゲームがすでに6本！心は暖かいけど、懐は寂しくなりそう。それよりもそんなにプレイする時間があるのかしら(笑)。

本郷直樹



プレイをくり返すごとにキャラへの理解が深まる『ときめき2』の思考ロジックは秀逸。でも何よりいいのは、ずっと僕を好きでいてくれる光ちゃん。僕は光ちゃんさえいればほかにはもう何もいりません。

Soft

ときめきメモリアル2

■コナミ■SLG■11月25日
■¥6,800（CD5枚組）限定版¥9,800
■MC(3～15ブロック)／PS(15ブロック)



大ブームを巻き起こした恋愛SLG第2弾。新システム「EVS」の採用により、女の子が主人公の名前を呼んでくれるようになった。

基本システムは前作とほぼ同じ。女の子たちは勝手に出てきたくせにかまってあげないと怒り出すし（もちろん条件を満たしたから出現するのだが）、人数を出しすぎると爆弾処理に追われもする。一方、幼年期が本編に大きく影響する、プレイごとに女の子の好みなどが変化する（つきあっている彼の好みに影響される？）、ヒロインとのハッピーエンドが簡単になったなど、システムやバランス面での新要素もかなりある。EVSのデキも文句なし。ただ、『2』ならではの魅力をあまり感じなかったのも事実。前作（PCエンジン版）のインパクトが強すぎたからかも。

90

女の子の絵柄がすごく変わってて、ちょっとビックリ。デートは多くなったし、爆弾も前ほどは付きにくいなどなど、プレイヤーがより楽しめるように、いろいろと変更&追加されているみたいです。名前を呼んでくれるEVSは、言葉によってはアクセントがヘンなこともあるんだけど、それでもうれしいもの。ただ1つ欲を言わせてもらえば、女の子全員が名前を呼んでくれれば良かったのになあ。ゲーム前半部分で極端にイベントが少ないのも、気になったところ。CD3枚目に行くまでは、どんなにがんばってもなかなかイベントが進まないんだよね、うーん。

85

EVSは本当に素晴らしい！　……けど、変わった名前だと超ガッカリなので過度の期待は禁物。また、名前呼ぶのは2人だけとか、細かい読み込みやディスク入れ替えが多いとかの仕方ない部分を置いといても、ポリゴンキャラのひどさ、前半と後半のバランスの悪さなど難点が目に付きます。ギャグ色が強くなったのも好みが分かれそう。しかし、状況に応じた豊富なイベントや複雑な人間関係がキャラの魅力との相乗効果を発揮しているし、繰り返しプレイしたくなる奥深さはさすが。「百聞は一見にしかず」的なおもしろさは健在です。PS2で完全版を出してほしいですね(笑)。

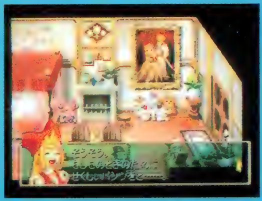
85

CDの枚数は多いのですが、システムとプレイ時間は前作とほぼ同じ。どのディスクでも起動でき、面倒には感じません。新要素は〝キャラクター思考ロジック″の影響が大。恋より友情を選んだ女の子の気を引くのは難しいなど、人間関係などでつきあいやすさが随時変化する点は、このシリーズのやり込み度の高さに合いますね。ただ、そのためにデートに誘いにくい女の子が出てくるなど、不親切に感じる部分も。それはそれでリアル？イベント的には前半静かなぶん、後半で一気に盛り上がります。自分の見た範囲では、コメディタッチのイベントの印象が強いですね。

85

リトルプリンセス マール王国の人形姫2

■日本一ソフトウェア■RPG
■11月25日■¥5,800
■MC(1ブロック)／PS(3ブロック)



ゲームの随所にミュージカル風の演出をとり入れたRPGの第2弾。今回は倒した敵を人形にして、一緒に戦うことができる。

どこでもセーブできる、体力回復場所が多い、ダンジョンの構成がシンプル、戦闘時にパーティ全員が眠らされても「逃げる」が可能、遭遇したイベントが日記として残る(話の流れを思い出しやすく、進行度も予測しやすい)と、初級者にも優しいシステムを持っている。キャラの個性もいいし、ミュージカルイベントも楽しい。だが、戦闘アニメのスキップが不可、パーティから離れたキャラの装備ははずれる(再合流時に自力でつけ直す必要あり)、きちんとキャラをレベルアップさせておかないと終盤の戦いがきびしくなるなどは残念。ボリュームが前作から大幅に増えた点は○。

65

コメディータッチでホンワカしたストーリーと、愛らしいキャラクターのオンパレード。カワイイもの好きにはたまらないRPGですね。ミュージカルイベントは見ていて楽しいけれど、気の短い人向けにスキップできたほうがよかったかもしれません。戦闘シーンでは、オートモードにするとターゲットがバラバラでかえって時間が長引いて困りました。しかも1ターンごとにオートにするかどうか選ばないといけないし……。あと、戦闘コマンドの使い勝手もよくなくて、手動で指示を出すときに手間取ってしまうんです。できれば、ストレスなく遊びたかったなあ。

75

かわいくて優しいグラフィック、笑いあり涙ありのストーリー＆演出、心地良い音楽とパワーアップしたミュージカルイベント……と、まさに非の打ち所がないデキ。コマンド型戦闘になって快適度は倍増だし、どこでもセーブできるし、隅々まで配慮の行き届いた抜群の遊びやすさ。おまけ要素も楽しすぎ！　人形召喚にお金を消費するシステムも、余るくらいお金が手に入るので気にならないしね。ただ、前作を知っていた方がより楽しめるかな。ストーリー重視なので戦略的な歯ごたえは薄いけど、人形の収集や育成には燃えられますよ。寒～い冬に心があったかくなること請け合い!!

95

AVG要素の強いファンタジックなRPGの続編。シナリオのボリュームアップ、ミュージカルイベントのクオリティアップ、戦闘システムの変更など、前作で不満だった点がかなり解消されていて、非常にいい感じです。前作のファン、キャラや雰囲気にピンときた人には文句なしにオススメですね。難易度も低めなので、RPG初心者や女の子でも安心してプレイできると思います。ただRPGとして考えると、システム画面での操作性や戦闘バランスなど、作り込みが足りない部分があるので、純粋にRPGを楽しみたい人には、ちょっと向かないかもしれません。

85

レビューの掟　点数は5点きざみの100点満点　特にオススメのタイトルの点数は赤色になっています

蒸気機関車運転シュミレーション SLで行こう！Ⅱ

■トミー■SLG
■12月16日■¥5,800
■MC(1ブロック)



SLの運転を体験できるSLG。自分で警笛を鳴らしたり、すべり止めの砂をまくなど、細かい部分も再現。

城イドム

チュートリアルはあるし、マニュアルの解説も徹底しているので、初めてでもすぐ遊べる。走行中のBGMはないし（汽笛などの効果音だけ）、展開はゆったりで、反射神経を問われることもなく、かなり地味なのは確か。でも、ゲームそのものはしっかり作られているので、けっこう奥は深く、思いのほか楽しめる。SLの運転士に憧れる人にオススメ。オマケの、SL情報も充実しているぞ。

80

ヒロポン

蒸気弁などを操作して、蒸気機関車を運転する臨場感はたっぷり。「銀河鉄道999」とかSL関係(？)の歌を歌いながら、自分でイマジネーションをかき立てつつ盛り上がっちゃいました(って、純粋にゲームだけを評価してないな、オイラ)。ただ、このテのSLGは仕方がないんだけど、かなり単調なのよね。鉄道ファンにはたまらないだろうけど、そうでない人は途中で飽きちゃう可能性が高そうだな。

70

チャルメラ

■バック・イン・ソフト■SLG
■11月25日■¥5,800
■MC(2ブロック)／DS(AC非対応)



CMなどでおなじみのチャルメラおじさんとなって、ラーメンを売り歩くゲーム。100種類以上の食材が登場。

トモザ

昔懐かしい雰囲気が出てるところはよかったッス。でもラーメン通じゃないと、味のバランスがつかめなくてわかりにくいかもしれません。チャルメラおじさんたちは個性が弱めッス。ラーメンのデキを自分で判断できないのは歯がゆいですね。大勢のお客さんのほめ言葉の種類が少ないことと移動時のマップ構成のわかりにくさはイヤッス。読み込みの時間がかなり長いのもマイナスですね。

65

ヒロポン

麺、ダシ、タレ、具を組み合わせて、いろんなラーメンを作り上げていくのが楽しい！　具材のなかには金箔やスライスチーズといった変わり種もあり、完成品のバリエーションはかなり豊富です。また、登場人物から依頼された ラーメンを完成させる（ラーメンで精進料理を作るとか）といったイベントでシナリオ性も感じられ、かなりハマったデス。プレイしててラーメンが食いたくなったアルよ。

70

Lunatic Dawn Odyssey

■アートディンク■RPG
■12月2日■¥5,800
■MC(7ブロック)



決まったストーリーや最終目標がなく、自由度の高いRPG。依頼を次々にこなしていくことで物語が進む。

バリオス海老原

さまざまな依頼を選び、成功させていくことで報酬や経験値がもらえるRPG。特に目的が定まっていないぶん、自由度は高い。それだけに序盤では何をしたらいいのかがわかりにくい。そのうえ依頼が成功するかどうか判断する材料が期日と報酬金額しかないのはツライ。また、経験値による成長が遅いので、お金で能力をアップさせるところが、一般的なRPGとは感覚が違って、おもしろい。

65

かわち山田

依頼をクリアすることで経験値を入手（戦闘でも入手可）してキャラを育てていくRPG。自由度が高く、依頼だけでなく、町の中でほかの冒険者を襲うといったダークなことができるのは個人的に好き（リスクあり）。また、さまざまなものを収集するという要素もあって、ただキャラ育成だけでないのもグー。それらが作業的に感じることもあるけど、全体的にバランスがとれていてイイ感じ。

80

大航海時代 〜ポルトエシュタード〜

■コーエー■S・RPG
■12月2日■¥6,800
■MC(5ブロック)、DS(AC非対応)



大海原を旅するS・RPG。主人公が3人から選択でき、それぞれに300以上のイベントがある。

バリオス海老原

都市に入荷する特産品の何%が購入可能かを表す「シェア」が登場したり、最終目的が7つの覇者の証を集めることになったなど、従来のシリーズの楽しさを残しつつも新しい楽しみ方が増えているのは非常にいい。ゲームのメインとなる交易では、その都市の名産品の種類を覚えておく必要があるけど、この都市や名産品は、現代と同じものがほとんどなので、地理の勉強にもなって、お得だね。

80

トモザ

大航海時代の航海の困難さを表現しているのかもしれないけど移動中の船の操作がやりにいッス。でも仕入れた交易品に流行品があり、その情報が操作できるのは戦略性が高いですね。航海士を配置できる部屋がたくさんあるのも楽しいッス。海上での艦隊戦はちょっとチープ。船上の一騎討ちはもう少し自分で操作しかったッスね。海上でのアイテムや新しい街の探索は開拓者の雰囲気が出てました。

70

実況Jリーグ1999 パーフェクトストライカー

■コナミ■SPG
■12月2日■¥5,800
■MC(5ブロック)／AC(DS対応)、4人対戦可



アクションが多彩なSPG。選手育成SLG・サクセスモードも搭載。初心者から上級者まで楽しめる。

ウォルフ中村

CD読み込み回数が多いうえに時間も長めなのでつらい。何かあると試合中でも読み込むため、テンポが悪いのだ。操作感はまずまず(『WE』と同じキー設定にしたら、ボタン内容が微妙に異なっているためかえって混乱し、直す羽目になったが(笑))。「サクセス」はバランス的に疑問は残るものの、楽しいのも確か。「シナリオ」も手応えがあって楽しいが、成否を問わず終了時のデモが長すぎる点が×。

65

かわち山田

同社の『WE』より出せる技も多くて本格的なのに、操作が簡単なのは好感が持てる。選手のグラフィックが大きくてリアルなのはいいんだけど、滑るような動きは気になる。セレクト画面から試合画面に変わるのに平均20秒もかかるのはちょっと…(逆だと半分くらいの時間)。選手を育成するサクセスは、読み込みも早く快適にプレイできて楽しい。N64版まんまなら、80点つけるのになぁ。

70

TARZAN（ターザン）

■コナミ■ACT
■12月2日■¥5,800
■MC(2ブロック)／AC(DS対応)



ディズニーのアニメ映画を題材にしたACTが登場。映画のストーリーが忠実に再現されている。

城イドム

オープニングをはじめ、各面に用意されたムービーは、見応え十分。ゲーム中の演出も凝っているので、〝ターザン・ワールド〟をタップリと味わえる。ACT部分は、全体的にていねいかつソツなく作られているものの、基本的に覚えゲーで、これといった特徴がない。難易度が手頃なのはいいが、少しシンプルすぎると思う。何度も挑戦してアイテムを集める楽しみもあるが、ボリュームは少なめだ。

60

なんでもゆうこ

洋モノACTだけに、難易度がけっこう高め。けど、基本的に複雑な操作はしなくてOKだから、何度もチャレンジすればきっとクリアできるでしょう。ただ、せっかく絵がきれいなのにほとんどが横移動のステージだし、使えるアクションも少なくて、どうしてもプレイが単調になっちゃうんです。映画を見ていなければ、ステージごとにムービーが見られて、ちょっと得した気分にはなれますよ。

70

DX人生ゲームⅢ

■タカラ■TBL
■12月2日■¥5,800
■MC(1ブロック)／DS(AC非対応)



イベント数はシリーズ最大の3000以上！　ボードゲームの定番が、多彩なモードを搭載して登場。

バリオス海老原

赤ちゃんから社会人まで、どの年齢層からでもスタートできるし、キャラの能力によって、なれる職業なども変わっていくので、マップの数を多くすれば長い時間楽しむこともできる。逆に短い時間でも楽しめるようにと時間短縮モードがついているのもいい。ただ、目押しができるとある程度思いどおりになるイベント要素が多いので、もう少しランダムで決定することが多いほうがよかった。

70

ヒロポン

職業に上級職があったり（プロレスラーとボクサーを極めると、「人類最強」という職業になれるとか）と、新要素はあるんだけど、よくも悪くも『人生ゲーム』。マスに止まったときに発生するイベントのギャグの寒さも相変わらずです。ま、オイラはそんなトコをひっくるめて、このシリーズがけっこう好きなんだけどね。1人で遊んでても楽しめるモードとかが充実していれば、文句ないんだけどなぁ。

70

ククロセアトロ 〜悠久の瞳〜

■サンソフト■S・RPG
■12月2日■¥5,800
■MC(1ブロック)／AC(DS非対応)



「マペット」と呼ばれる人形を操る一族が主人公の、S・RPG。奥深い戦闘は人形との連係が重要。

PON

とにかくキャラがかわいいし、「ロードス島戦記」を思わせる世界観も好感触。1マップが小さく短時間でクリアできる手軽さも◎。宝玉の組み合わせによってマペットの進化が変わるので、進化法則を探したり、図鑑を埋めたりする楽しさに、やり込み派の血が騒ぎます（笑）。ただ、細かい読み込み、戦闘時の移動をキャンセルできない仕様、力押しで勝ててしまうツメの甘さ、など残念なところも。

80

平田洋

桜瀬さんのテイストがうまく残っているグラフィックは、クオリティが高くてよいです。ゲーム内容も、ごく普通にタクティカルSLGの要素は満たしているし、町なかの施設に瞬時に移動できる機能もあったりで、無難には遊べます。が、ただ無難なだけで、盛り上がりに欠ける点は問題。目玉であるはずのマペットを進化させるシステムも、宝玉に個数制限があるため、きゅうくつで面倒です。

70

※『SLで行こう！Ⅱ』は12月16日に発売日が変更になりましたが、今号の掲載となります。

DPSソフトレビュー

11月25日〜12月9日発売ソフトをチェック

どこまでも深くやり込む！ 最強のゲーム評価記事



Soft

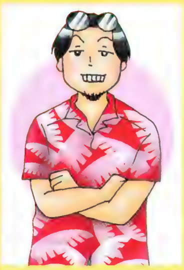
Reviewer

平田洋



自然が好きっていうわけでもないけど、最近は空を見るのが楽しい。もちろん、満天の星空ってヤツが最強なんだけど、雨上がりに、抜けるような青空と、まだそこらに残る雨雲のコントラスト…いいねえ。

ヒロポン



先日、マイパソコンがクラッシュ（しかもモデムを買った2日後）。数年間書きためた資料その他もパーになり、不運には慣れっこのオイラもさすがにヘコみぎみ。…だれ？ オイラに呪いかけたの!?

トモザ



映画『シックス・センス』を観たッス。今年一番の感動作。全米で公開されたときからB・ウィリス主演でアクションじゃないのに大ヒット!? と思い、シナリオに注目してました。配役も最高でした。

TAC☆



先日、ついついGIジョーとかが乗れる1/6サイズのケッテンクラートなぞ購入。第2次大戦でドイツが使ってたキャタピラ付きバイクみたいなやつで全長50cmほど。ああ、まったいちだんと、部屋が狭く…。

レジェンド オブ ドラグーン

■SCEI■RPG
■12月2日■¥6,800（CD4枚組）
■MC（1ブロック）、PS（9ブロック）、AC（DS対応）



ドラマチックなストーリーが魅力の正統派RPG。連続攻撃「アディショナル」やドラグーンへの変身など独自の要素も豊富。

平田洋 90

戦闘の要であり、かつ最大の楽しみといえるアディショナルは、個人的に大好きなシステム。難度の高いアディショナルをモノにしていく過程が楽しくて、それだけのために戦闘を繰り返したりしました。が、目押しが苦手なプレイヤーにとっては、単にゲーム進行の足かせとなるシステムでしかない点は疑問。自動的にアディショナルを繰り出せる救済アイテムも、そのうち登場するけれど…。あと、雰囲気を出すための仕様とはわかっていても、街のマップがごちゃごちゃしているのはマイナス点。全体的な完成度が高いぶん、細かい点が気になってしまいます。

ヒロポン 90

戦闘パートが秀逸。RPGってキャラのレベル上げが途中で面倒くさくなるんだけど、このゲームではアディショナルのおかげで、戦闘自体を楽しみながらプレイできました。これはボタンをタイミングよく押して必殺技を出すものなんだけど、簡単操作なんで重く感じないのよね。技は入力に成功すると熟練度が上がっていくんで、それを目的に必死にボタンを押しちゃいました（高度な技ほどタイミングがタイト）。行き先や仕掛けのある場所に目印が表示されるなど、ユーザーフレンドリーな点も◯。物語も重厚で魅力あるし、ひさびさに趣味プレイしたい大作。

トモザ 75

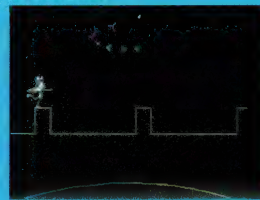
ストーリーにスムーズに引き込まれることと育てる要素が多いことには好感が持てました。設定は斬新ではないけれど、戦闘中、ドラグーンに変身したときや必殺技の演出が特撮ヒーローチックで変わっているのはおもしろかったですね。通常の戦闘でも演出に時間がかかることと、アディショナルのボタン入力のタイミングがシビアなことでテンポが悪くなっていたッス。タイミング押しの入力が苦手の人にかなり不利な戦闘バランスも問題ですね。装備する武器・防具による数値の変化もわかりにくいッス。大作RPGの中でも、これ！ という魅力が薄いのは残念。

TAC☆ 70

よくも悪くもあらゆる面で、もろに最近の『FF』系の大作RPGっつー感じがする。RPGとしてのデキは、むしろすばらしくいい部類に入るんだけど、よさよりもこのタイプのRPGが抱える問題点のほうが目立ってしまっているように感じた。例えば、タイミング押しによる連続攻撃のアディショナル（けっこう好きなんだけど）だけで、通常攻撃がないのは、かなりしんどい。常にこれを狙わなくてはいけないので、ザコ戦を「流して」プレイすることができないのだ。イベントの演出や、マップの見づらさなど、この作りを面倒と感じない人のみ可。

ビブリボン

■SCEI■ETC
■12月9日■¥4,800
■DS（AC非対応）



SCEIが放つ、音楽ゲーム最新作。音楽にあわせてボタンを押すだけのシンプルなゲーム性と、好きなCDで遊べる点が特徴。

平田洋 85

キャラ、曲、ゲーム性のバランスがもう抜群。シンプルな操作で慣れるのは楽だし、ノーミスで進んだり、アクションにアレンジを加えることで高得点を狙える、テクニカルさも追求したゲーム性はポイント高い。モノは試しと一度アレンジをはさんだら、どんどんボタンを押したくなって、見るのも聴くのも忙しいのにリズムにのめり込んでいく状態がまた快感。ただ、音楽CDを使ってのプレイは、BGMと障害物の一体感がゲームCDのときよりも少ない。好きな音楽を聞きながら遊ぶなら、リズムのはっきりした、4拍子のテクノを使うといい感じです。

ヒロポン 85

シンプル過ぎるほどのグラフィックで、しかも4種類のボタンを組み合わせて、タイミングよく押すだけ。なのになんでこんなに楽しいんでしょ？ まわりの迷惑も省みず、キャーキャー言いながらプレイしちゃいました。手持ちの音楽CDを使ってプレイできる点も◎。でも、ほかの音楽CDを使うと、とたんに難しくなるのよね。難易度ごとに3種類用意された曲をすべてクリアしていても、お気に入りの曲をクリアするのは至難の技のよ（曲によっては簡単な場合もあるけどね）。手持ちのCDを使ってプレイするときにも、難易度変更できたらもっとよかったなぁ。

トモザ 80

遊び方（デモプレイ）を見ているだけでリズミカルに首を振りたくなるくらい楽しいッス。特に難しいコース構成を上手に進ませるのは緊張感があってグーですね。見た目はローテク風でふざけているように見えるけど、今の時代にはかえって新鮮なグラフィックもいい感じッス。でも、長時間プレイしていると、だんだん単調に感じて疲れますね。音楽CDを入れ替えて、変わるコースの種類はすごく違いがあって宝探ししているおもしろさがあるッス。1人でやり込むよりも大勢で集まって、各自持ち込んだCDでパーティープレイをするのが特にオススメですね。

TAC☆ 75

いかすグラフィックから来る中毒感も手伝って、自分の持っている、お気に入りの音楽CDをひととおり試してみるまでは、間違いなく楽しめる。ただ、その先も長く遊べる内容になっているかどうかは、少々疑問。プレイしたい曲＝プレイしたい難易度で遊べるわけではないのがその原因だ。同じ曲でも難易度を選べるような作りになっていると、もっと長く楽しく遊べるはず。すでにプログラム的にはすごいことをしているらしいので、ぜいたくな注文かもしれないけどね。ハマれば値段ぶんは楽しめるが、シンプルな内容だけに、もう一回り安いとうれしかったかな。

ドラゴンヴァラー

■ナムコ■ACT
■12月2日■¥6,800（CD2枚組）
■MC（1ブロック）／DS（AC非対応）



剣と魔法を使い敵を倒していくACT。章ごとに主人公が異なり、何世代にも渡って壮大な物語が展開する。

城イドム 75

ゲーム中のグラフィックや音楽のデキは低め。サクサク進むタイプのACTなので、テクなどを極める楽しみは薄い。それでも、ゲーム中には、（ルートや、恋愛対象などを巡る）分岐や、子孫（物語を引き継いでいく）に能力を継承していけるシステムがあったりと、やり込みたくなる工夫がいっぱい。世界観や物語を追っていくぶんには、十分おもしろい（難易度も手頃）。ボリュームは十分。

TAC☆ 60

マイキャラのアクションや、ステージ最後のドラゴンとの戦闘はなかなか遊べる。でも、そこまでのステージがやや退屈。ザコの配置や地形などの構成に、もうちょっと凝って欲しかった気が。せっかくの継承システムもゲーム的に育成要素が薄いため、ストーリー分岐以上の楽しみが感じにくい。かの名作のファンとして、かなり大きな期待をしていたんだけど、もったいなさが目についてしまった。

SIMPLE1500シリーズVol.22 THEプロレス

■D3パブリッシャー■SPG
■12月9日■¥1,500
■MC（1ブロック）／2P対戦可



初心者でも手軽にプレイできるプロレスゲーム。エディットによりオリジナルレスラーで遊ぶこともできる。

ウォルフ中村 65

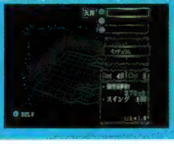
技のモーションが相手サイズに関係なく一定、返し技が全員同じなど、作りはシンプル。だが、プロレスゲームに欠かせない部位別HP制を採用、バトルロイヤル（最初に勝った選手が勝者）や選手エディットが可能と内容は充実しており、値段ぶんは楽しめる。COM戦が盛り上がらない（弱すぎる）だけに、エディット選手をCOMに操作させて戦うのが好きな人や対戦相手がいる人でないとつらいかも。

本郷直樹 70

¥1500でこれだけ遊べるんだから、いい時代になったものです。低価格でありながら、2P対戦もできるし、キャラエディットもできる。システム的にもシンプルなので、このゲームを遊んだことのない人でも楽しめることでしょう。ただ「開発がユークス」と聞いて色めき立つような人には、少々もの足りないかも。もう一歩つっ込んだなにかを期待するのは、ぜいたくなのかもしれませんが。

蒼魔灯

■テクモ■ACT
■12月9日■¥5,800
■MC(1ブロック)／DS(AC非対応)



人気トラップACT『刻命館』シリーズの最新作。トラップのカスタマイズが可能。5つのモードで遊べる。

城イドム
罠をしかけ、それに敵をハメて倒していくという、独自の魅力を持つACT。中世のダークなイメージを意識した世界観も、いい味を出している。シリーズ初挑戦の私だったが、システムの完成度は高いし、チュートリアルも親切なので、すぐプレイになじめた。戦略性が高く、ジックリと作戦を練るのが好きな人向け。ボリュームも申し分なし。罠にかかるのを待たされる時間が長めなのが、ちょっと欠点。
85

ウォルフ中村
緊急回避が可能、独自のトラップを作れる、全般的に操作性がよくなったなど、完成度が上がっている。練習モードがあるので初級者もとまどわないだろうし、問題集的なモードもあり、難易度的にも手応え十分。効果的に周囲を見渡すには慣れが必要、追いつめられて連続して攻撃を喰らうと脱出しにくいなどの点は残念だが、これはプレイヤーの腕でカバーするしかない。心は痛むがハマれます(笑)。
90

リングライズ

■エポック社■A・RPG
■11月25日■¥5,800
■MC(1ブロック)／AC(DS対応)



伝説の生き物「リング」を操り敵やトラップを乗り越えるA・RPG。「リング」の育成と協力が重要。

かわち山田
見にくい場所に建物やアイテムがあるのに、視点変更ができなくて不便。足場に乗っているはずなのに落ちたり、足場がないのに宙に浮いたりすることが多いのは気になる。A・RPGなのに、アション部分がおざなりなのはちょっとね。攻撃手段のリングの機嫌のよし悪しで、攻撃できなくなるシステムは新鮮だけど、すぐに機嫌が悪くなるのはカンベン。読み込みは快適なんだけどなぁ。
45

ヒロポン
自分で視点を変更できないので、キャラが物陰に隠れると操作しにくい。リングに「感情」という要素があるのもマイナス要因。リングは攻撃でひんぱんに使うのに(キャラ自身では攻撃不可)、アイテムがなくなると、こちらの言うことを聞いてくれなくなって、とたんに難しくなるのだ。ここまで複雑にしないでも、自在にリングを操って戦ったり、育てたりするだけで、十分おもしろかったと思うぞ。
65

ぼくは航空管制官

■シスコンエンタテイメント■SLG
■12月22日■¥5,800
■MC(1ブロック)／PS(3ブロック)



空港を安全に運行する航空管制官になれるSLG。滑走路の運用や気象情報の提供などやることは多彩。

バリオス海老原
空港を利用する飛行機に指示を出し、離発着をスムーズに行うことを目的としたSLG。きちんとパイロットとのやりとりが英語のセリフで入っているのはすごい。実際の空港でもこういう指示が出てるかなあと想像しながらプレイすると、楽しさも倍増のはず。指示を与えるタイミングでスコアが変化するので、ハイスコアを目指せるのは○。ただ、同じ作業を繰り返すだけなので、多少退屈かもね。
70

平田洋
題材の着眼点には感心するが、万人向けではない題材で、なおかつ目新しいゲーム性を提供するのなら、親切な取り扱い説明書を付属するべき。頼みのチュートリアルも、ひととおりの作業を教えてくれるだけだし…。ゲームの内容は、シミュレーターにもゲームにも中途半端で、決められた単純作業を、いかに効率よくこなすかの繰り返し。航空管制官という仕事に対する理解は深まるけどね。
55

マイホームドリーム2 庭つき一戸建てで、いこう!

■ビクターソフト■SLG
■12月2日■¥5,800
■MC(1〜5ブロック)／DS(AC非対応)



「理想の我が家」を目指してマイホームを設計するSLG。家のほかに、花を植えてガーデニングも楽しめる。

バリオス海老原
自分なりにいろいろな家を設計できるのは楽しいけど、全体的に設計作業がわかりにくい。専門用語に対する説明が少ないし、建具は壁に接してないといけないとか、設計上の約束があるので、それを知らないと設計作業がなかなか進まない。それだけに平面上だけで設計するのはイメージがわきにくい。部屋なども立体的なブロックを組み合わせて、設計できるとわかりやすくて、簡単だったかも。
70

かわち山田
土地の大きさから、家具まで細かい部分まで設定できるのは楽しい。完成した家の中（やや外）を見ることができるのも◎。ただ、操作が複雑なのに、チュートリアルがないのは不親切。お客の希望どおり家を設計するという、ゲーム的なモードもあるにはあるが、楽しいとはいいがたい。操作性、読み込みともにいい感じなので、家を建てるだけのソフトだと割り切れるのであれば、買ってもいいかも。
60

※『ぼくは航空管制官』は12月22日に発売日が変更になりましたが、今号の掲載となります。

その他のソフト〜ピックアップ〜

ロックマン5 ブルースの罠!?
■カプコン■ACT
■11月25日■¥2,800
■MC(1ブロック)／DS(AC非対応)、PS(13ブロック)
『ロックマン』シリーズの移植5作目。これまでと同様に、FC版を忠実に再現。また、ポケステ対応のミニゲームなど、PSオリジナルの要素もある。

必殺パチンコステーション7 CRチューミーハウスXL・CRバトルヒーローV・ファインプレー
■サンソフト■SLG
■11月25日■¥4,800
■MC(1ブロック)／DS(AC非対応)／特製コントローラ(N・ASUKA,F・F)
「CRチューミーハウスXL」、「CRバトルヒーローV」、「ファインプレー」の3機種を搭載。ストーリー仕立ての「実戦モード」などで遊べる。

パーラー!ジュニアVol.3
■日本テレネット■SLG
■11月25日
■¥2,900
低価格シリーズ第3弾。今度は「CR真ピカイチ天国T」を忠実に再現。「プレイモード」と「リーチギャラリー」で、実際の攻略に役立つ機能が満載。

パチってちょんまげ〜京楽公認・応援団&C.C.ガールズ〜
■ハックベリー■SLG
■11月25日■¥5,200
■MC(1ブロック)
「CR C.Cガールズ X 1」と「CRあっぱれ応援団Z 2」の2機種を収録。ラッキーナンバーや無制限などをシミュレートできる機能や、細やかな釘調整が可能。

DigiCube Best Selection 牌神2
■デジキューブ■TBL
■11月25日■¥5,800
■MC(1ブロック)／DS(AC非対応)
実況をタレントの松村邦洋氏が担当している麻雀ソフト。麻雀の基礎を学べる学習モードのほか、世界を転戦する「麻雀グランプリモード」を搭載。

井出洋介の麻雀教室
■アテナ■TBL
■12月2日■¥4,800
■MC(1ブロック)／DS(AC非対応)
井出洋介の監修による、麻雀を基礎から学べるソフト。トーナメント対局に加え、簡単に麻雀が覚えられる麻雀教室モードもある。約500問ものクイズもある。

パチスロ帝王3〜シーマスターX・イプシロンR・ワイワイパルサー2〜
■メディアエンターテイメント■SLG
■12月2日■¥5,800
■MC(1ブロック)
「シーマスターX」「ワイワイパルサー2」など現役の人気機種が遊べる人気シリーズ最新作。リーチ目の研究など、実際にホールに行っても役立つ機能満載。

オールスター・テニス '99
■ユービーアイソフト■SPG
■12月2日■¥5,800
■MC(1ブロック)／MT／8P同時プレイ可能
有名トッププロが実名で登場するテニスゲーム。最大8人が参加可能な「TOURNAMENT」や、ボールの落下点に爆弾が設置される「BOMB TENNIS」などで遊べる。

遊戯王 真デュエルモンスターズ 封印されし記憶
■コナミ■ETC
■12月9日■¥5,800
■MC(2ブロック)
週刊少年ジャンプで好評連載中のマンガのPS化第2弾。今回は原作で熱いバトルを繰り広げているカードバトルが題材。レアカードも多数登場しているぞ。

親子エンタテインメントシリーズ てれび紙芝居vol.1
■コナミ■ETC
■12月9日■¥2,800
■MC(1ブロック)
「白雪姫」、「3匹のこぶた」、「おやゆび姫」の紙芝居が楽しめるソフト。主人公の名前を任意に設定できるほか、ミニゲームも収録されている。

パーラー!プロ8 パチンコ実機シミュレーションゲーム
■日本テレネット■SLG
■12月9日■¥5,200
■MC(1ブロック)
「CRおかっ引銭形くん3」、「CRおかっ引銭形くん100S」、「マジカルチェイサー3」の3機種を収録。実戦データや出玉グラフでじっくり研究できる。

ACTION BASS
■シスコンエンタテインメント■SPG
■12月9日■¥4,800
■MC(1ブロック)／AC(DS対応)、つりコン(アスキー製)
アクションの要素に重点を置いた、本格派のバス釣りゲーム。「チャレンジモード」と「フリーモード」の2つのモードがある。ルアーの選択がカギ。

おとなの遊び ニチブツコレクション2000
■日本物産■TBL
■12月2日■¥3,800
■DS(AC非対応)
麻雀、花札、トランプの3つが1本に入って¥3,800という低価格で遊べるお得なソフト。安くても麻雀は3Dだし、いろいろおしゃべりはするしと内容は濃い。

SIMPLE1500シリーズ Vol.23 THEゲートボール
■D3パブリッシャー■SPG
■12月9日■¥1,500
■MC(1ブロック)
おなじみSIMPLE1500シリーズの最新作。25人ものキャラクターに加えて、コートも3種類から選べる。ルールを知らない人向けに「ルール解説モード」もある。

SIMPLE1500シリーズ Vol.24 THEガンシューティング
■D3パブリッシャー■STG
■12月9日■¥1,500
■MC(1ブロック)／ガンコン対応
SIMPLE1500シリーズからガンシューティングが登場。ジャングルを舞台に密猟団と戦うのが目的。アイテムも多数登場、2人同時プレイも可能。

第2次スーパーロボット大戦
■バンプレスト■S・RPG
■12月2日■¥2,000
■MC(1ブロック)
今年発売された『スーパーロボット大戦コンプリートボックス』の中の1本がさらにお求めやすい価格で別売りになって登場。『第3次〜』も発売するぞ。

どこでもいっしょポケットステーションもいっしょ
■SCEI■ETC
12月2日■¥6,800
■PS(15ブロック)
人気の『どこいつ』がポケステ同梱になって再登場。ソフト自体の内容は変わらないが、トロのポーチがついている。品薄のポケステがゲットできるチャンス?

DPSオススメ 今号はこれをCHECK!
キャラの思考ロジックでさまざまな展開が楽しめる「ときめき2」、明るい雰囲気と前作からの着実なレベルアップが目立つ「リトブリ」、アディショナルは賛否が分かれましたが、大作の風格たっぷりのRPG「レジェンド オブ ドラグーン」、自分の音楽CDで遊んだときにやや違和感があるものの斬新で楽しい「ビブリボン」と今回も豊作なDPSソフトレビュー。その中で「蒼魔灯」は「やってみたら親切だし、おもしろくて驚いた(城)」と初心者にも経験者にも楽しめる注目作でした。

電撃PS コロシアム

今回のテーマ [攻略法対決]

DPS BATTLE COLOSSEUM

今号のこの1枚



◀『ときめき』のアルバム収録枚数を競う種目（舘林・小学生限定）で、狩野みづほさん（宮城県）が新記録達成。『2』でも楽しい記録を出したら送ってね！

読者が出してくれたPS記録を募集し、記録だけでなく、その熱戦の模様もさまざまな角度から紹介する「DPSコロシアム」。毎回大好評をいただいているこのコーナーだけど、都合により次号Vol.129では1回お休みさせてもらうぞ（次回の掲載はVol.131になる予定だ）。そのお詫びも兼ねて、今号では読みごたえバッチリの特集をお届けするぞ。さぁ、さっそくチェックしよう！

Vol.121オリジナルグッズプレゼント当選者：『エースコンバット3』コースター・鈴木真三（静岡県）。※たくさんの応募、ありがとう!!

超人たちがくり広げる"攻略法の対決"をクローズアップ！

『XI』タイムリミテッドのスコアアタックと言えば、読者のみんなもご存じの超激戦種目。今回はこの種目での記録更新を巡る"攻略法の対決"を一緒に振り返ってみよう。

[ときにはトップ争いが"攻略法対決"になる場合もあるのだ！]

『XI』のこの種目では、右のように、新記録が更新されるたびに、記録達成時に使った攻略法も新しいものに進歩してきた。奥深いゲームでは、このように「優れた攻略法を完成させること」がそのまま「トップになること」につながることもあるのだ。

[注目に値する"攻略法対決"も多い！]

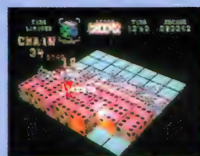
一般に記録更新といえば、新記録がどんなスコア（タイム）なのかだけに注目が集まりがちだ。でも、この『XI』の種目のような勝負の場合は「どんな攻略を使ったか」という点にこそ、勝負の本当の見どころが隠されている。見逃していた人は、要チェックだぞ！

『XI』タイムリミテッド 最高記録保持者による攻略法の移り変わり

第1期▶6の積み込みから一気消し

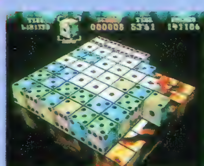
Vol.85以前 "全消し"が流行

ダイス40個（原則として40個が一度に発生する上限）をすべて積み込み（※1）、6の目を34チェインする"全消し"が大流行。そのやり方が『XI』のテレビコマーシャルなどで公開されたこともあり、正式募集時に上位を占めた強者の大半は、この攻略法を使用していた。



▲"全消し"を使ったところ（再現は編集部）。これができれば10万点以上も夢じゃない。

Vol.85 "前田流"がド肝を抜く！



▶これが"前田流"の積み込み。



▶最終的には、チェイン数を40にまで伸ばす。

正式募集の最終発表では、前田有奈紀さん（兵庫県）が141,626点というダントツの記録で優勝。前田さんは独自の積み込みを使い、チェイン中に新たに発生するダイスまでチェインにつなげるという独創的な攻略を編み出して、この大記録を叩き出していた（詳しいやり方は、Vol.86の「DPSコロシアム」で解説済）。ちなみに、このあとにもたくさんの強者が積み込みを利用した攻略に挑戦し続けたものの、前田さんの記録を破る人はついに現れなかった。

第2期▶いろいろな目でアドリブチェイン

Vol.89 4を"3分間チェイン"する

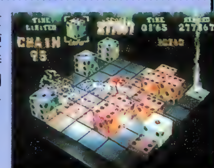
正式募集時から、3分間チェイン（※2）に積極的に取り組んでいた、とりゃっぷさん（千葉県）が、4の目による3分間チェインを成功させ、165,623点を達成。この「積み込みせずに、アドリブでチェインし続ける」という攻略法はまさに革命的で、積み込みこそ絶対の攻略法と信じていた、多くの強者たちを仰天させた。

Vol.100 チェインするダイスを5にアップ



上の記録の発表以降、強者たちが使用する攻略法の主流が、あっというまに3分間チェインに変わっていった。そんな中、石丸裕貴さん（福岡県）が5の目を使った3分間チェインという攻略法をマスターして、新記録を一気に250,185点にまで伸ばした（写真は記録達成直前のシーン）。

Vol.121 時代は6の"3分間チェイン"に！



さらに腕に磨きをかけた、石丸裕貴さん（福岡県）が、ついに6の目を使った3分間チェインに成功。自分の持つ最高記録を更新し、300,727点を叩き出す。点数はもちろん、積み込みせずに、6の目をアドリブでチェインし続ける、そのテクニックが話題になった（写真は記録達成直前のシーン）。

オリジナルグッズ披露宴

キャラクターマグネット
蒼夢（岩手県）

今回紹介するのは、ステキな絵の描かれたキャラクターマグネットだ（タテ9cm前後）。『ペルソナ2 罪』の達也とリサ（写真左）、『FFⅧ』のスコールとリノア（写真右）の4枚を送ってくれた。



希望者にプレゼント

このグッズを、2枚1組で各1名に進呈。希望者はハガキに住所・氏名と「欲しいタイトル（『FFⅧ』か『ペルソナ2 罪』）」を書き、下の係まで。

応募先➡「DPSコロシアムグッズ提供係」
しめ切り➡12月9日消印有効

「グッズプレゼント獲得優先券」のご案内

正式募集の入賞者（ブロック当選含む）は、賞金の代わりに「グッズプレゼント獲得優先券」を希望することも可能。この券はグッズ応募時にハガキに貼っておくと最優先で当選させてもらえるのだ。

正式募集の紹介 キミの記録も募集中!!

記録申請の方法
記録の申請は、ハガキに「郵便番号・住所・電話番号・氏名・必要なら6文字以内のペンネーム・申請記録（内容は種目ごとに異なる）」を書いて送ればOK。

申請ハガキのルール
原則として申請記録は、ハガキに書くようにしよう。意見を伝える場合や、報告内容が長くなってしまう場合だけ、例外として便箋なども認めているぞ。また、ハガキなど1枚につき、1人分の1申請記録しか受け付けないので、注意しよう。

申請時の注意点
同じ人が同じ種目に再申請する場合には「～回目の申請です。前の記録は～です」と書き添えること。イラストや当コーナーへの意見をつけてくれてもいい。

エントリーのルール
記録優秀者（主に入賞者）には、間違いや不正がないかの確認のため"編集部から通知があった場合のみ"申請記録の証拠になるメモリーカードかビデオテープを送ってもらう（確認後に返却）。詳しい送り方は通知のときに説明するのでご安心を。

※1「積み込み」：『XI』で、ダイスを一定の配置に並べて、連続チェインするための準備をすること。※2「3分間チェイン」：『XI』のタイムリミテッドで、ゲーム開始直後から、終了までの約3分間、途切れることなく、ひとつの目のチェインをアドリブで持続させる攻略法。　★そのほかの記録募集情報●『ロビット・モン・ジャ』で「No.27：原稿を取りに」のクリアタイムを競う。自機のパワーアップや設定上の制限はとくになし。ハガキには『ロビット・モン・ジャ』と明記して「記録」を書こう。記録確認はビデオテープで行う。12月20日消印有効。

超人が語る 我が攻略の歩みに馳せる想い

石丸裕貴さん（福岡県） プロフィール
久留米工業大学附属高校の3年生。得意科目は数学で、将来なりたい職業はプログラマー（ゲーム関係含む）とのこと。Vol.100〜125まで、『XI』タイムリミテッドでの最高記録保持者の地位を保持した。

今はまだ正解を誰も知らない。だから、おもしろい。

「私は今の時点では、6の目の3分間チェインこそ、究極のスコアアタック攻略だと予想しています。でも、積み込みが主流だったころは、3分間チェインがスコアアタックに有効だなんて、想像できませんでしたからね。前に〝これが絶対〟と思っていたことも、あとからドンドン覆されていくものなんですよ。ですから、最近は5の目と6の目、それぞれの3分間チェインで記録が競われていますが、最終的にどっちが高いスコアを出せる攻略になるのか、本当のところ今の段階では誰にもわからないんじゃないでしょうか。最終的にどっちが正解（優れた攻略）になるのか、想像するだけでワクワクしますね。スコアアタックには、記録更新だけでなく、今はまだわからない〝正解〟を見極めていくおもしろさもあるんです。挑戦者のロマンと呼べるかも知れませんね」。（石丸）

前田有奈紀さん（兵庫県） プロフィール
23歳のフリーター。パソコンが趣味で、その知識を生かした仕事を現在模索中。『XI』タイムリミテッドでは、正式募集の最終発表で優勝。今号で再び「DPSコロシアム」最高記録保持者に返り咲いた。

攻略は心の財産。ハイスコアは自然とついてくる。

「〝前田流〟と名付けていただいた攻略法は、普通の〝全消し〟に限界を感じたとき、それを打ち破る工夫をいくつも考えて、完成させました。攻略が進歩して、もう積み込みが通用しなくなったのが残念と言えば残念なんですが、僕にとって〝前田流〟がムダだったと思ったことはありません。自己満足と言われればその通りなんですが、苦労の末に、積み込みの究極の型を作り上げたという達成感は、僕にとって何物にも代えがたいものがあります。今もハイスコアだけにこだわらず、例えば3の目の3分間チェインなど、いろいろな攻略法で満足いくまで遊び尽くそうと頑張っています。攻略法を極めていけば、記録は自然とついてきますからね。どこまで伸ばせるか想像もつきませんが、最終的には、誰にも負けないハイスコアを出せたらな、と思っています」。（前田）

ザ・挑戦者ランキング 『XI』の最新記録を発表!!

● タイムリミテッド スコアアタック 前田有奈紀（兵庫県）303,486点 MC：111チェイン MCS：8,100点

この新記録達成に使用された攻略法は、ズバリ、5の目による3分間チェイン（右下の写真参照）。前田さんはただ今、5の目と6の目、両方での挑戦を続けているそうで、現時点では5の目の方がいいスコアを記録できたとのこと。余談だけど、この大記録303,486点のプレイ中に消した5の目は138個、それ以外に消したダイスはナント1の目16個だけだった。予想外のバニッシュを極力少なくしたプレイ内容に脱帽！


▲岡田さんによる、2の127チェイン達成直前の1シーン。軽やかな動きは、まさに芸術的。


▲前田さんによる、スコアアタック303,486点達成直前の1シーン。チェイン数にも注目だ。

●タイムリミテッド〝ダイスの目別アタック〟

ルール	達成者	記録	MCS	スコア
1の目の消した個数アタック	石丸裕貴（福岡県）	182個	4点	194点
2の目チェイン数アタック	岡田大亮（東京都）	127チェイン	3,424点	149,263点
3の目チェイン数アタック	前田有奈紀（兵庫県）	116チェイン	5,616点	198,482点
4の目チェイン数アタック	前田有奈紀（兵庫県）	116チェイン	6,912点	280,948点
5の目チェイン数アタック	前田有奈紀（兵庫県）	111チェイン	8,100点	303,486点
6の目チェイン数アタック	石丸裕貴（福岡県）	95チェイン	10,260点	300,727点

ダイスを巡る戦いの第2ラウンドが始まる日も近い…

12月22日、『XI』の続編、『XI［sai］JUMBO』が発売になるぞ。もちろん「DPSコロシアム」でも記録を募集するので、期待していてほしい。この作品で、どんな〝攻略法対決〟が繰り広げられるのかも、今から注目なのだ！



近日募集開始予定！

募集中 バイオハザード3 ラストエスケープ

ルール 普通にゲームを開始して、オールクリアするまでのタイム（エンディングで表示される）を競う。競技対象になるのは、1周目のみとする（2周目以降は不可）。

申請記録 『バイオハザード3』と明記して「タイム」を書こう。記録を出す全過程をビデオテープ（VHSかS-VHS）に録画しておくこと。

●記録確認はビデオテープ使用

しめ切り▶12月20日消印有効

募集中 ランナバウト2

ルール 「REQUEST#01」でクリアタイムの早さを競う。使用車種は自由。使用するモードは、「RUN ABOUT」と「TIME TRIAL」のどちらでもOK。

申請記録 『ランナバウト2』と明記して「タイム／使用車種」を書こう。正式募集外のコースでも、記録集計だけは行う予定だ。

●記録確認はメモリーカード使用

しめ切り▶12月20日消印有効

DPSならではの〝特別集計部門〟も用意！

大勢の参加者が集まった種目では、ここに挙げた5部門での上位者の記録も発表しちゃうぞ。同性、同年代の日本一を目指そう！

男子小学生 小学生（小学生以下でもOK）の男子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特A」と書こう。

男子30以上 申請した当日時点で満30歳以上の男性のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特B」と書こう。

女子小学生 小学生（小学生以下でもOK）の女子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特C」と書こう。

女子中高生 中学生か高校生の女子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特D」と書こう。

女性一般 上以外の女性（OL／主婦など）のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特E」と書こう。

挑戦の受け付けは…
〒101-8305 （株）メディアワークス DPSコロシアム係まで

掲載予定：12月20日消印有効まで▶1月28日発売号で発表

報酬 参加者が600人以上なら「1位に8,000円、2〜5位に3,000円」、599〜200人で「1位に5,000円、2〜3位に3,000円」、199〜50人で「1〜3位に1000円」、49〜20人で「1位に1000円」を進呈。賞金は上位だけではなく、参加者200名以上の種目で「10位以内、11〜20位、21〜30位、31〜50位、51〜100位、101〜175位、176〜300位、301〜500位、501〜800位」の各ブロックから抽選で1名ずつに2,000円を進呈。下位にも賞金獲得のチャンスはあるし、上位になるほど獲得チャンスも多くなるのだ（参加者19人以下の場合にはトップにグッズを贈るぞ）。

●「オリジナルグッズ披露宴」への参加方法：PSゲーム関連の手作り作品も随時募集中。参加希望者は、作品現物か写真に「住所、氏名、電話番号、題材にしたゲーム名とキャラ名、作品に込めた気持ちなど」を添えて、「DPSコロシアム・グッズ披露宴係」まで送ろう。返送を希望する場合には返送用の封筒（自分宛の「郵便番号、住所、氏名」を書いて必要な分の切手も貼っておこう）も忘れずに同封すること。読者プレゼントに提供していい場合には「プレゼントOK」と書き添えよう。

4色奴隷

Colorの奴隷

〒101-8305 (株)メディアワークス「4Cど」係

色鉛筆でも濃く描いてあればどうにかなります。薄いのは……なので注意。



▲愛知県　猫奈さん：この2人のその後は知りたいですよね。『2』で登場するかと思ったのに。



▲埼玉県　ふぐ茶さん：切り張りのセンスがステキです。なんとなく。

▶京都府　ポリエステルさん：ビッキーもメイザースも……実力はどうなんでしょう？ 実際のところ。地星ですし。まあ、メイザースは混世魔王ですから、いいんですが、ビッキーの星は……かなり地味なんですよねぇ。ゲームではあまり関係ないですけどね。





▲兵庫県　スイカレーさん：つい、ニンニキニキニキと思ってしまうのはかなり歳だそうです。悲しいです。

▶奈良県　ひろたかまつこさん：まさに紅葉。この時期にピッ……ってもう冬ですね。



▶香川県　H・制作所さん：なんだか、カッコイイです。スチャッ。月光を背中に受けて。



▶徳島県　長尾叶夫さん：普通は閉ざされないんですが……大事ですよ。その辺。



▶東京都　青田狼さん：PS2になってもガンガンシリーズ出るんでしょう。キレイになればなるほど期待でしょう。



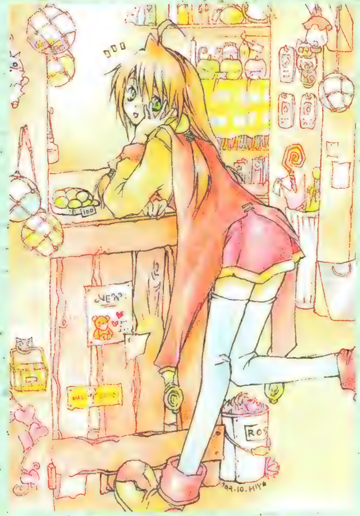
▶大分県　出光銀太郎さん：彼女だけは続編『クロノ・クロス』でも大活躍ですし。歴史を感じてしまいます。



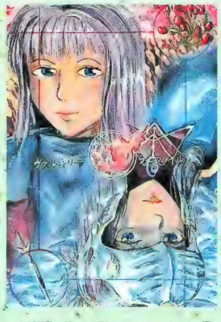
▶埼玉県　宮崎あさみさん：擬人化すれば、あまり言葉知らなくても腹立ちませんからね。持ち歩きたいですねぇ。



◀神奈川県　和泉等閑さん：道具屋さんは色々なモノが売っていて楽しそうですよね。品揃えで勝負！でしょうか。今も雑貨屋さんってそうですしね。



▼沖縄県　金城良さん：システム的に珍しいタイプですよね。自分が強くなるだけじゃダメっていう。空を飛ぶ感覚が気持ちいいです。フウッと。



▼滋賀県　民てる戸さん：そんなこと言うなぁ……！　とセリフによって、そこで止めちゃった人多いですよね。モンスターとか特に。



▲茨城県　智成了以さん：涙、流すこともあるのが、冒険です。旅です。

◀富山県　すだこさん：ヒロインにコダワリが……あるでしょうねぇ。



▼大阪府　MIRYONさん：彼女、外見と性格のギャップが激しいですから。続編に気になるキャラいますよねぇ……お子様ですかねぇ？　どうなんでしょう？

▶宮城県　トモさん：さりげないバレットとヴィンセントがもう……笑。まるで脇役。うらやましいんでしょうか？　まあでもバレットは大きいから目立ちますし。



CGでバッチリ!

ハガキサイズにプリントアウトして送ってください！　データでの応募は×なのです。

▶大阪府　鯖田ユキさん：身近に友だちがいるといいんですよね。パソコン初心者時代は。





◀大阪府　雅樹里さん：このゲームの獣系キャラ、可愛いのと可愛くないのがいませんか？　個人的な好みですかね？　特に、あの犬は……どうです？　笑。



▼富山県　トラノコさん：ボーっと。なんでオレは戦ってるんだろう？　って所でしょうか？





▲埼玉県　山吹日和さん：ユーイチは何かこぼしてそうですよね。笑。確かに。



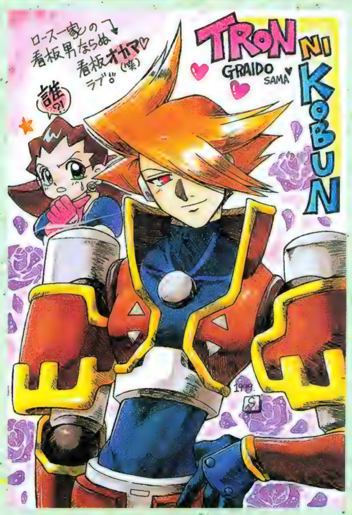
▼宮崎県　片山久緒さん：彼女のキックがステキすぎです。って基本的には文字だけですけどね。相棒としてはもう少し静かでも……ってそれじゃ妖精じゃないですかね。やっぱり。



▲三重県　岩間淳子さん：コスチューム、ハデですよね。グルグル。



▶神奈川県　千石ぷうさん：彼らも『DASH2』に登場したら楽しそうですよね。イヤな攻撃してきそうです。ものすごく個性的ですし。



◇**カラーイラストの基本：**このページは読者様のカラーイラストで構成されています。まさに読者様次第なページのワケですが、少しだけ決まりがございます。①：えんぴつ、色えんぴつのみだとツライ：イラストの色が薄いと印刷で良く発色してくれないので要注意。かなり濃く書かないとダメ。②ハガキサイズ：掲載できるのはハガキサイズのイラストのみ。③：掲載されるとポイントか加算：ルールは167 ページのPSの奴隷に準拠。採用のポイントに関しては今号168 ページ参照。④：



▲大阪府　夏乃あゆみさん：絡んでる腕がカッコイイです。戦闘、ゲームだとステキなんですけど、実写で考えると……イマイチなんですよねぇ。スピード感とか。



◀福岡県　YUGIさん：コレはコレなんでしょうかね？　ゲームでは……ないです。



◀福島県　桐蕉多槙さん：かなりイヤがってます。笑。フォークが怖いです。



◀新潟県　日本の毒バチさん：なんとなく嬉しそうです。やっぱり、バトルマニアなんですかねぇ？　血がたぎるっていうか。

▶大阪府　昭貞利さん：召使いってワケじゃないんですよね。彼らとペルソナの関係って。でも使役してます……。反乱とか起こさないんでしょうか……って自分の人格の一部だからそんなことあるワケないし。ふむう難しいです。不思議力ですかね？



▶千葉県　甘塩コメコさん：コスチューム……なんとなく変ですよね。どうしても。



▶栃木県　アブサンさん：かなり間抜けなロック。サルとガンガン遊んでそうです。



▶北海道　七海慎吾さん：タバコ、吸いすぎなんでしょうねぇ。しかも「しんせい」。キツイですよ。フィルターなしは。体に悪いし。





▲北海道　生物3号さん：血が出まくりですから。なんていうか、生理とか、女とか、とにかく生臭い感じもします。

▼宮城県　楓来らみーさん：いますいます。もうバリバリです。今回もものすごくカワイイですよ。期待しましょう。





▲秋田県　天野雪那さん：ちょっとゴミにも見えますが……ソレは言わない約束でしょう。笑。内緒です。

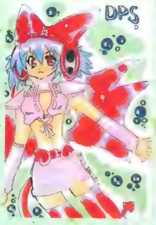
▼岡山県　寿あおいさん：もう少し、システム的にとか、ひとひねりあってもよかった気がします。惜しい……。



▶大阪府　鈴木貴和子さん：この2人は……くっついちゃったんでしょうかねぇ？　エドガーとリルムの未来。歳の差はまあ、かなりのモノですけど。



◀新潟県　星凪マギトさん：D表紙娘さん、今後も大活躍ですから。



◀和歌山県　山崎美由紀さん：PS2でも彼なんでしょうか？

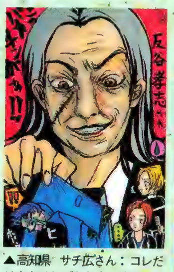


▶岩手県　藤真日雨露さん：かなり強引ですからねぇ。彼女。



▶東京都　弥十郎さん：楽しそうです。悪魔は馴れ馴れしそうですし。





▲高知県　サチ広さん：コレだけ大きければもう少し強かったハズですけど……。大きさ＝強さじゃないですけどね。

▼栃木県　めもるんさん：海底探索の楽しさが味わえます。って結構珍しいですよね。海は怖いですよ。スゴク。



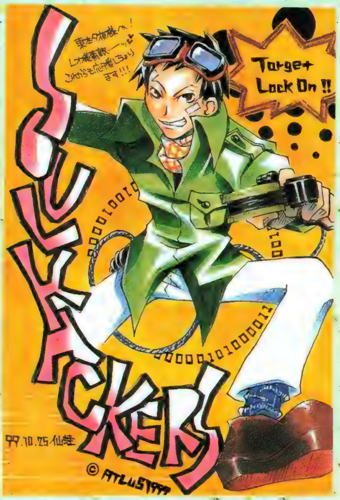


▲大阪府　鯖田ユキさん：フリフラはなんていうか……不思議な魅力ありますよね。単に双子ってだけじゃない。

▼愛知県　桃丸らいちさん：カトちゃんいないですからねぇ。ピンクレディも。ってそれはドリフの「西遊記」。



◀滋賀県　仙蛙さん：彼はかなり悪ガキっぽいですしね。もっとハチャメチャに暴れ回っても良かったんですけど。グラフィックは個性バリバリなのにセリフないし。笑。



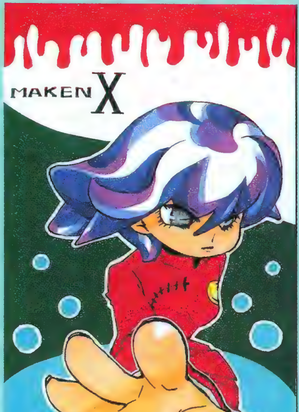
移植化計画

他機種ソフトでPSに移植して欲しい作品のハガキはこのコーナーあてで！　PSになってない良作まだまだありますよね。期待を込めて送って下さい！



▶福岡県　菊地弥さん：多いですよね。Hゲーだけど、ちゃんと感動させるってタイプ。泣いちゃう人も多いみたいです。実際プレイしてしまえば絵よりも物語ですしね。逆にソコまでじゃないと……ダメですし。

▶新潟県　うとかさん：CF……ゲーム画面だけでどうなんでしょう？　実際、もっとキャラ的な部分とかを前に出した方が買う気になるような気が。最初から買う予定の人間には分かりやすいんですけどね。3Dって何が起こってるかわかりにくいし。





◀埼玉県　高橋まさるさん：光の反射の加減がいい感じです。傘ですからね。



◀静岡県　予物次さん：子供の頃の罪は……なかなか消えませんね。犯罪者にはならなくても。



◀静岡県　滝上アサオさん：まだまだ情報量が少ないですよね。もう少し発売が近くなってからでしょうか？　というか、発売はいつ？

▶静岡県　滝上アサオさん：自分ってモノがちゃんと持てるようになるんでしょうか？



▶青森県　くめた夏緒さん：学食で食事。なんだか豪華な感じです。お金ありますし。



▶埼玉県　四上ハルオさん：キミを守るって感じでしょうか。守ってますね。命がけで。



▶長野県　春日アキラさん：改造システムとかあったら……。



▶北海道　TOMYさん：エアブラシっぷりがいい感じです。淡くて。



CAP B封書もOK：奴隷系のイロイロなコーナーあてのハガキを1通の封筒で、またはハガキサイズの紙使用での参加もOKです。⑤CG：CGは基本的にハガキサイズのプリントアウトで送って下さい。データでは受け付けません。CGは元のデータがあればいくらでも複製が作れるため、通常のハガキと同列では並べることはできません。オレはCGにかけてるんだ！という熱い思いを持っている人には申し訳ありませんが御了承下さい。あて先：〒101-8305㈱メディアワークス「4Cど」係


F·O·G
Full On Games
旅の記憶。彼女の微笑み。みちのくの光。
レンズの中に、忘れられない恋がある。
PlayStation
カメラマンを夢見る少年と美しき少女との出会い――。
美しい"みちのく"を舞台に、ピュアな恋物語の幕が開く。
待望のリニューアル版、ついに登場！
みちのく
秘湯
恋物語
Kai
Michinoku
Hitou
Koi monogatari
LEITZ WETZLAR
ELMAR
● 謎が謎を呼ぶ、「アドベンチャーモード」。リニューアルに伴い、ハイレベルなグラフィックを大幅に追加しました。
● 「花札勝負」に勝利すると、少女たちを撮影できます。もちろん撮影シーンの新たなグラフィックも収録しました。
● 撮影した写真を記録する「アルバムモード」。新機能が追加され、好きな写真を簡単に検索できるようになりました。
● 花札勝負を自由に楽しめる「フリー対戦モード」。今回は対戦成績を保存することも可能です。
1999年12月16日(木)発売予定　標準価格3,800円(税抜)
JAPAN GAME OF THE YEAR 1999
ビジュアル部門　第5位
サウンド部門　第9位
「久遠の絆」絶賛発売中！
標準価格 5,800円(税抜)
"PS" マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
©1997,1999 FOG
〒222-0033　横浜市港北区新横浜2-17-11アイシスプラザ302
カスタマーサポート　PHONE 045-470-3397
株式会社　フォグ
http://www.fog.co.jp/

電撃PlayQuestion プレイクエスチョン

1999 HOW TO WIN

いつの間にやら季節は冬。めっきり寒くなってしまいました。年末年始は怒濤の新作ラッシュ。眠れない夜が続くと予想されます。時間がいくらあっても足りない人のため、旬なゲームの攻略をお手伝いするのです。

真・魔装機神 PANZER WARFARE

キャラ・メカ・設定をリニューアルして生まれ変わった『魔装機神』から、キャラに関する重要なデータを公開!!

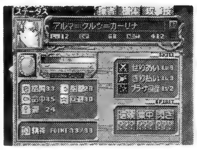
PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

基本システムと一部の固有名詞のみ残し、すべてがリニューアルされた『魔装機神』シリーズの開始です。思い切った変更がなされているので、完全に新しいシリーズとして楽しめます。特にストーリーの分岐もなく、システムもわかりやすいので、以前の作品を知らなくても安心して遊べますよ。（ぽげ）

発売中 S・RPG	▶バンプレスト ▶¥6,800
	▶MC(2ブロック)、DS(AC非対応)

初心者必見の基本攻略!!

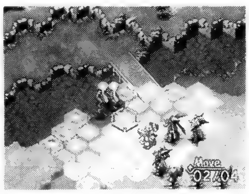
戦闘の基本システムは、ターンごとにユニットの移動や攻撃を繰り返していくオーソドックスなスタイルだ。ここでは、その戦闘を効率よく進めるために、序盤で覚えておきたい2つのポイントを紹介していこう。



◀とくにプラーナに関しては、きっちり把握しておきたい。

CHECK 1 ◉移動には注意を払うこと!!

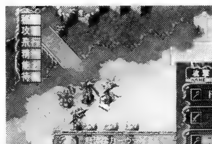
このゲームでは、ユニットの向きによって命中や回避に影響が出る。そこで待機するときの方向が重要になるのだが、方向転換にも移動力が必要になるのだ。移動するさいは、方向転換するための移動力も計算して動いていこう。もちろん、敵の背後や高い位置を取ることが重要だ。



◀背後の敵は攻撃できないので、方向転換ができるよう計算して移動しよう。

CHECK 2 ◉プラーナの増減を計算しよう!!

プラーナとは、攻撃力や防御力などに影響する重要なパラメータ。マップ開始時は一律105だが、戦闘での行動で常に増減する。右の増減する行動を頭に入れ、減少するプラーナをできるだけ抑えよう。なお、待機することで多少は回復するが、回復量は各キャラのP回復レベルによって異なるぞ。



◀プラーナ値は画面下のゲージで確認。青が標準、赤だと低下状態。



▶攻撃するだけでプラーナは減る。消費量を考えて攻撃を行おう。

増減する行動

- ●敵を撃破…………+4～(※1)
- ●攻撃が命中………+2～(※1)
- ●攻撃がクリティカル………+6
- ●敵の攻撃を避ける…………+3
- ●レベルアップする…………+20
- ○攻撃を行う……－0～50(※2)
- ○防御中ダメージを受ける…－2
- ○背後からダメージ…………－3
- ○クリティカルを受ける……－6

プラーナの回復

プラーナが104以下なら、精神コマンドの「P回復」で30アップできる。うまく使えば自力で134まで上げることも可能だ。

●(※1)レベル差によって増加。(※2)使用した武器によって異なる。

各キャラごとの精神コマンドと技能レベルアップの条件

味方パイロットの精神コマンドと、せりあい＆きり払い技能のレベルアップ条件を公開。各技能レベルは、必要な能力値を満たした時点で上がる。キャラのレベルアップ時は、表を参考にしてボーナスポイントを振り分けよう。なお、必要能力値の略称は、格＝格闘、回＝回避、運＝運、命＝命中となっている。

ケイゴ（2回行動レベル 32）

根性	1	閃き	3	必中	8
P回復	12	熱血	22	友情	33

せりあい

	格	回	運
1	12	10	14
2	12	15	17
3	20	23	25
4	25	30	35
5	30	40	50

きり払い

	命	回	運
1	10	10	14
2	12	12	16
3	20	16	30
4	30	25	40
5	35	30	55

アルマ（2回行動レベル 30）

信頼	1	集中	1	閃き	1
努力	20	魂	28	愛	38

せりあい

	格	回	運
1	1	1	1
2	1	1	1
3	1	1	1
4	33	32	35
5	36	40	45

きり払い

	命	回	運
1	1	1	1
2	1	1	1
3	1	1	1
4	35	35	40
5	40	40	55

イエン（2回行動レベル 30）

熱血	1	根性	1	鉄壁	10
友情	16	撹乱	24	必中	33

せりあい

	格	回	運
1	1	1	1
2	1	1	1
3	22	25	40
4	30	28	45
5	35	35	50

きり払い

	命	回	運
1	1	1	1
2	1	1	1
3	25	25	40
4	35	35	45
5	40	40	50

トト（2回行動レベル 32）

必中	1	信頼	1	P回復	1
呪縛	26	熱血	33	ド根性	35

せりあい

	格	回	運
1	1	1	1
2	1	1	1
3	1	1	1
4	45	45	46
5	55	55	55

きり払い

	命	回	運
1	1	1	1
2	1	1	1
3	1	1	1
4	55	50	50
5	60	60	60

ベウマー（2回行動レベル なし）

ド根性	1	集中	1	閃き	1
必中	11	熱血	14	友情	16

せりあい

	格	回	運
1	1	1	1
2	1	1	1
3	35	35	35
4	50	50	50
5	60	60	60

きり払い

	命	回	運
1	1	1	1
2	1	1	1
3	40	40	40
4	55	55	55
5	65	65	65

フルカス（2回行動レベル なし）

撹乱	1	根性	1	信頼	1
鉄壁	1	必中	21	魂	24

せりあい

	格	回	運
1	1	1	1
2	1	1	1
3	1	1	1
4	30	30	30
5	40	40	40

きり払い

	命	回	運
1	1	1	1
2	1	1	1
3	25	25	25
4	35	35	35
5	45	45	45

ヘレーナ（2回行動レベル なし）

努力	1	信頼	1	必中	4
呪縛	6	愛	8	閃き	14

せりあい

	格	回	運
1	12	12	12
2	17	17	17
3	25	25	25
4	35	35	35
5	50	50	50

きり払い

	命	回	運
1	15	15	15
2	20	20	20
3	30	30	30
4	40	40	40
5	55	55	55

ドロービ（2回行動レベル なし）

努力	1	必中	1	熱血	4
集中	6	ド根性	8	友情	14

せりあい

	格	回	運
1	12	12	12
2	17	17	17
3	25	25	25
4	35	35	35
5	50	50	50

きり払い

	命	回	運
1	15	15	15
2	20	20	20
3	30	30	30
4	40	40	40
5	55	55	55

ブラッキー（2回行動レベル なし）

努力	1	必中	1	閃き	4
集中	6	呪縛	8	愛	14

せりあい

	格	回	運
1	12	12	12
2	17	17	17
3	25	25	25
4	35	35	35
5	50	50	50

きり払い

	命	回	運
1	15	15	15
2	20	20	20
3	30	30	30
4	40	40	40
5	55	55	55

ドラゴンクエスト・キャラクターズ
トルネコの大冒険2 不思議のダンジョン

剣のダンジョンをはじめとする3つのダンジョンの攻略法と、戦士が修得できるすべての技を大紹介。これを読んで、『トルネコ2』を完全制覇しよう！

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

長かった『トルネコ2』の記事もいよいよ終盤。いやぁ、ホントに長かった。プレイのし過ぎで、体形がトルネコっぽくなったコトも（ただの不摂生）、編集部が不思議のダンジョンみたいに見えたコトも（ただの寝不足）、勢い余ってくさりかけのパンを食べたコトも（日常）、今となっては懐かしい思い出…か？　（ヒロポン）

発売中 RPG	▶¥6,800　▶チュンソフト／エニックス
	▶MC（2ブロック）、AC（DS対応）

クリア後のダンジョン制覇の手引きと戦士の技を大公開!!

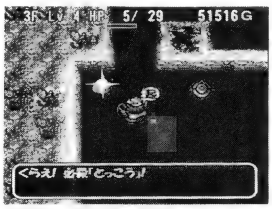
戦士のためのバトルフィールドだ 剣のダンジョン

このダンジョンは「魔のダンジョン」と対を成すもので、戦士に転職しないと挑戦することができない。アイテムは戦士が使えるものしか出現しないなどの特徴があり、戦士での戦い方やさまざまな「技」を身につけるにはもってこいのダンジョンとなっている。

主な特徴
- ●壷・杖・巻物・矢は出現しない
- ●武器・盾・パンが多く出現する
- ●アイテムの持ち込みは不可
- ●教会・お店が出現しない
- ●全35階

戦士はＨＰ回復が早いなどの特徴を持つ肉弾戦向きの職業だが、巻物や杖など、魔法効果のあるアイテムは使えない。その代わりに、いろんな効果を持つ「技」を操って冒険することになるぞ。ただし、技を使うには満腹度が必要。戦士は満腹度の減りが商人よりも速いので、あまり技を乱用するとゲームオーバーになってしまうので注意しよう。なお、技は武器や盾に〝つけて〟使うため、武器や盾がないと使うことはできないのだが、戦士の場合、武器や盾は敵の攻撃を受けたときなどに壊れてしまうことがある。肉弾戦で戦うだけに、武器＆盾がなくなるとかなり危険。緊急事態に備えて、武器や盾を多めに持ち歩くようにしよう。



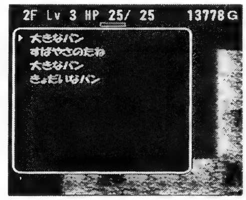


◀満腹度の残量に気をつけながら覚えた技をくり出し、剣のダンジョンを制覇しよう。

戦士の特徴
- ●技を覚える
- ●満腹度の消費速度が商人の2倍
- ●HPの回復速度が商人の2倍
- ●指輪・杖・巻物は使用不可

攻略のカギ 満腹度の残量に気を配れ!!

戦士の最大の心配事は満腹度がゼロになること。満腹度の減りが速いため、行き倒れる確率は商人よりも高いのだ。しかも、ハラヘラズの指輪を装備することもできないので、こまめにパンを食べて満腹度を回復するしかない。冒険中に手に入れたパン類は、絶対に捨てないようにしよう。さらに、下記のテクニックで満腹度の消費を最小限に抑えるべし。



◀剣のダンジョンはパンの出現率が高いので、それほど心配はないはず。

このテクで対処するのだ！

1■足踏みしてのHP回復はひかえる


▲戦士はＨＰの回復が速いので、多少のダメージは気にせず、先に進んだほうがお得なのだ。

2■移動はナナメ歩きを活用する



▲商人のときと同様だが、ナナメ歩きを多用すれば、ムダに移動せずにターン数を節約できる。

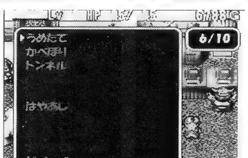
3■皮の盾をなるべく持ち歩く



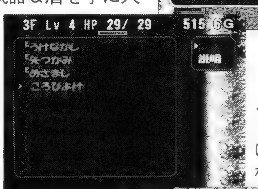
▲皮の盾を装備すれば、満腹度の消費速度は商人のときと同じ状態に戻るぞ。

攻略のカギ いろんな技を使いこなそう！

いろんな効果を持つ技は、特定の敵を連続して倒すなど、ある条件を満たすと覚えることができる。一度覚えた技は忘れることはなく、武器や盾に〝つける〟と使えるようになるぞ。ただし、１種類の武器＆盾に技は３つまでしかつけることはできず、しかも一度つけるとその技は冒険中はつけ替えられない。もし冒険中に武器や盾が壊れてしまったら、つけていた技は同じ種類の武器＆盾を手に入れないかぎり使えないのだ。使い方にいろいろと制限がある技だけど、冒険が楽になる便利なものばかり。状況に応じて効率よくくり出していこう。もちろん、覚えている技の種類は多い方が有利なので、最初にこのダンジョンに挑戦したときは無理に最終階を目指さず、いろんな技を覚えることに集中したほうがベターだ。



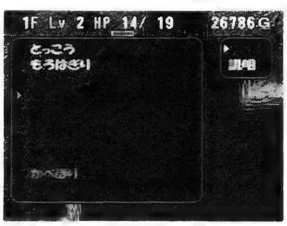
▲覚えた技は呪文と同様、店のカウンターで確認できる。



◀武器につけた技はＬ２を押すと使え、盾につけた技は自動的に効果が発動する仕組み。

技はこうやって覚える
- ●特定の敵を連続して倒す
- ●ワナにかかる
- ●草を飲む　etc.

戦士の技のリストは P.150



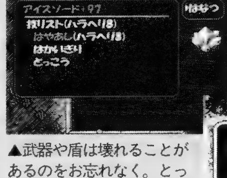
◀技の中には、特定の武器＆盾にしかつけられないものもあるので注意しよう。



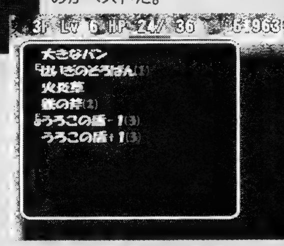
▲武器＆盾は、敵の攻撃を受けたときやワナにかかってしまったときなどに壊れることがある。

技を武器・盾につけるときはここに注意！

技の中には、使うと満腹度を消費するだけでなく、武器の強さが－１されるなどの、デメリットがあるものも。たとえば、一撃必殺の強力技「はかいぎり」は、敵に必ずダメージを100与える代わりに、使うとその武器は壊れてしまう。こういったデメリットを考えて技をつけないと、せっかく鍛えた武器や盾をムダにしてしまうことになるので注意しよう。「はかいぎり」は、こんぼうなどの攻撃力の低い武器につけるのがオススメだ。盾の場合は、敵の特殊能力を防ぐ技ばかりつけた盾、通常攻撃をしてくる敵と戦うときに使う盾を使い分けるといいだろう。特殊能力を防ぐ技は満腹度の消費が大きいので、使い続けるとアッという間に行き倒れてしまう危険性がある。こういった盾は、特殊能力を使う敵が出現するフロアでだけ使うようにするのがベストだ。



▲武器や盾は壊れることがあるのをお忘れなく。とっておきの武器や盾にこんな技をつけて壊れると、悲しい思いをすることに（笑）。



▶２個以上持っている武器や盾に、優先して技をつけていくのがセオリーだ。

ポイントQ&A

Q：不思議のダンジョンをクリアしたあとに挑戦できるダンジョンは、全部でいくつあるんですか？

A：今回紹介した剣のダンジョン、試練の館、井戸のダンジョン、それに魔のダンジョンともっと不思議なダンジョンを合わせて５種類があります。もっと不思議のダンジョンは、前作同様「しあわせの箱」を開ければ、不思議のダンジョンの代わりに出現する仕組みになっています。

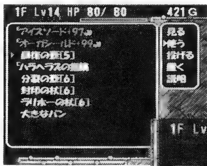
難度超A級の魔窟!!
試練の館

1階から強敵が出現し、しかも彼らの正体は戦ってみるまでわからないというダンジョンがコレ。アイテムは自由に持ち込めるが、たとえ強力な武器があってもクリアが難しいダンジョンだ。お店は出現するものの、落ちているアイテムがほとんどないのも特徴。

主な特徴
- ●アイテムがほとんど出現しない
- ●持ち込めるアイテムは20個（＝何個でもOK）
- ●全50階
- ●敵の正体がわからない

攻略のカギ アイテムは厳選して持ち込もう

このダンジョンの攻略には、どんなアイテムを持ち込むかが重要なポイント。鍛え上げた武器と盾はもちろん、回復の壺は必須。世界樹の葉もできれば持ち込んだほうがいいだろう。武器には妖剣かまいたちと封の剣を、盾は印の盾、皮の盾、わざふうじの盾、魔法の盾を合成しておくとベターだ。





◀アイテムが落ちていないので、回復の壺がないと生還することは難しい。

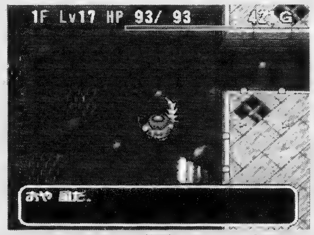


▲敵の特殊能力を防げる盾があれば、グッと楽に進められる。

◀敵の正体は、一度戦えば、以後わかるようになるぞ。

アイテム増殖グッズもオススメ

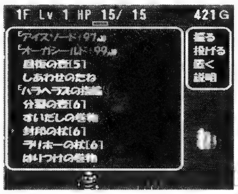
持ち込めるアイテムは20個までなので、何を持ち込むのがいいか悩むところ。でも、以前紹介したアイテム増殖テクの3点セット（すいだしの巻物、分裂の壺、白紙の巻物）があれば、壺以外のアイテムはその場で増やすことができるのだ。方法は分裂の壺に増やしたいアイテムと白紙の巻物を入れ、すいだしの巻物で取り出すだけ。2回目からは、すいだしの巻物は白紙の巻物で代用できるぞ。増殖させるアイテムは、回復のための弟切草がオススメ。



▲しあわせのたねを増殖して、じゅうぶんレベルアップしてから先に進むのも◎。ただし、同じフロアに長くいると風が吹くので要注意。

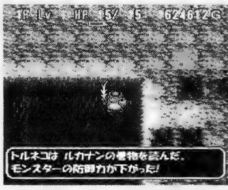
攻略のカギ 最初の１体がヤマ場だ

1階から強い敵が出現するダンジョンなので、どんな敵でも1体倒すだけでかなりの経験値がもらえ、確実に数段階レベルアップできるぞ。ただし、レベル1の段階でキラーマシンや殺人鬼を倒すのはかなり困難。持ち込んだ杖や草、たねで動きを封じてから、鍛え上げた武器で戦うようにしよう。なお、1階からテンツクなど特殊能力をくり出してくる敵もいるので、相手の特殊能力を封じるアイテムを持ち込んでおいたほうがベターだ。



◀封印の杖やラリホーの杖のほか、はりつけの巻物を使うのもオススメだ。

この戦法で最初の１体を倒せ!!



▲まず、ルカナンの巻物を使ってフロアにいる敵の防御力を下げ、倒しやすくする。



▲さらにラリホーの杖かおどり草を使って、相手を完全に行動不能にしてしまう。



▲あとは直接攻撃で攻撃するのみ。これなら、強い武器や盾がなくても、確実に敵を倒せるぞ。

レベルに応じて10種類あり！
井戸のダンジョン

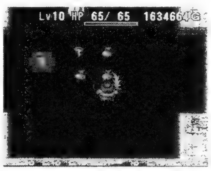
古びた館（試練の館）の裏手に回ると挑戦できるダンジョン。難易度（レベル）ごとに10種類あり、それぞれ出現する敵の強さが違うぞ。また、どのダンジョンも敵の出現する1階、カギとお金しか出現しない2階があり、地上に戻るためのワープ装置が出てくる。

主な特徴
- ●持ち込めるアイテムは5個
- ●敵が出現するのは1階のみ
- ●2階で必ずカギが手に入る
- ●難易度ごとに10種類ある
- ●全2階

攻略のカギ 持ち込むアイテムはこれで決まりだ！

井戸のダンジョンはレベルごとに10種類あるがレベルが高いダンジョンになると、いきなり強い敵と対峙することになる。そのため、試練の館同様どんなアイテムを持ち込んで戦うかが重要になってくるぞ。実際に敵と戦うのは1階だけだし、アイテムは豊富に出現するので、HP回復や満腹度の消費を抑えるアイテムは持ち込む必要はない。代わりにいくつか特殊な要素があるので、どんなアイテムを優先して持ち込むかは、下記を参照して決めよう。



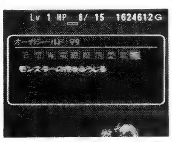


▲レベル1でも強敵・ミミックが出現。気が抜けないぞ！

◀2階で手に入るカギは、レアアイテムの入手に必要なものだ。

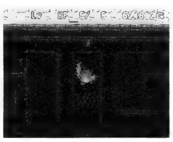
持ち込むアイテムはこれだ①
◉強化した武器＆盾

この隠しダンジョンでも、合成などで強化した武器＆盾は必須。武器にはドラゴンキラーなど特定の敵に大ダメージを与える武器をできるだけ、盾にはドラゴンシールド、魔法の盾、わざふうじの盾を合成しておくといいぞ。特に魔法とわざふうじは、特殊能力を持つ敵が多いここではぜひ合成しておきたい盾だ。



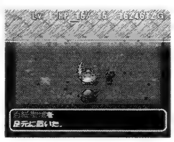
持ち込むアイテムはこれだ②
◉つうかの指輪

井戸のダンジョンでは、1階は細い通路の入り組んだ大部屋かモンスターハウスのどちらかになっている。前者だった場合につうかの指輪がないと、細い通路上にダメージを受ける床があっても、危険を覚悟で通らなければならないことになるぞ。必要になる確率は2分の1だが、念のために持ち込んでおこう。



持ち込むアイテムはこれだ③
◉白紙の巻物

1階がモンスターハウスだった場合、生き残るのはかなり困難。白紙の巻物を持っていれば、聖域の効果を書き込んで、ダメージを受けずに敵と戦えるぞ。ただし、レベル10だけはブラッディハンドが出現するため、聖域の巻物では対応できないので要注意。巻物の上にいても、引き寄せられてしまうからだ。



レベル10に挑戦するためには

井戸のダンジョンは、初めから10種類すべてに挑戦できるわけではない。不思議のダンジョンで一定の階数まで到達するごとに、少しずつ難しいダンジョンに挑戦できるようになるのだ。各レベルと到達しなければならない階数の関係は下記のとおり。クリア後の不思議のダンジョンを完全制覇できる実力があれば、問題なく全レベルに挑戦できるのだが…。キミは最難関のダンジョン・レベル10に挑戦することができるかな!?



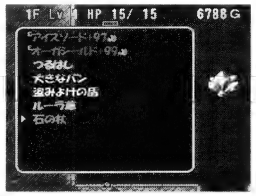
レベル	出現条件
1	トロ遺跡をクリア
2	不思議のダンジョン10階に到達
3	不思議のダンジョン20階に到達
4	不思議のダンジョン27階に到達
5	クリア後の不思議～10階に到達
6	クリア後の不思議～20階に到達
7	クリア後の不思議～30階に到達
8	クリア後の不思議～40階に到達
9	クリア後の不思議～50階に到達
10	クリア後の不思議～70階に到達

ポイントQ&A

Q：黄金の草というアイテムを手に入れたのですが、飲んでも体力が回復するだけ。なにか特殊な効果はないんですか？
A：黄金の草は飲むと弟切草と同じ効果しかありませんが、これを持った状態で階段を下りると、下りた場所の近くに必ず草が1つ出現します（ただし種類はランダム）。これと同じように、階段を下りるたびにアイテムが出現する「黄金」シリーズはほかにもあり、つるはし、盾、壺、パン、矢などがあります。

技[名前&効果]大辞典 全100種類

戦士が修得できる技は、武器につけるものが60種類、盾につけるものが40種類、計100種類用意されている。技の中には、つけられる武器に制限があるものもあるが、その情報もあわせてここで大紹介するぞ。ちなみに、これらの技を覚える条件は、特定のモンスターを連続で倒す、草を飲んでみるなどさまざま。しかも、その条件を満たしていても確実に修得できるとは限らない技もある。下記の表を参考に、自分の手ですべての技を身につけてみよう。



◀技を修得するのに、特定のアイテムが必要な場合もあるかも…

表内の武器&盾 略称早見表

武器

- 氷…アイスソード
- 風…ウィンドスピアー
- エ…エリミネータの斧
- 黄…黄金のつるはし
- 奇…奇跡の剣
- 金…金の剣
- 剛…剛剣かまいたち
- こ…こんぼう
- 正…せいぎのそろばん
- 死…ゾンビキラー
- つ…つるはし
- 悪…デーモンバスター
- テ…デスストーカーの斧
- 鉄…鉄の斧
- 銅…銅の剣
- ド…ドールクラッシャー
- 竜…ドラゴンキラー
- 鋼…鋼鉄の剣
- メ…はぐれメタルの剣
- は…はやぶさの剣
- 必…必中の剣
- 封…封の剣
- ベ…ベビーフォーク
- 魔…魔法の剣
- 王…メタルキングの剣
- 妖…妖剣かまいたち
- 命…ライフドレイン
- ロ…ロトの剣

盾

- 印…印の盾
- う…うろこの盾
- 黄…黄金の盾
- オ…オーガシールド
- 皮…皮の盾
- 青…青銅の盾
- 竜…ドラゴンシールド
- 盗…盗みよけの盾
- 鋼…鋼鉄の盾
- 爆…爆発よけの盾
- メ…はぐれメタルの盾
- 魔…魔法の盾
- 鏡…みかがみの盾
- 見…見切りの盾
- 王…メタルキングの盾
- 刃…やいばの盾
- ロ…ロトの盾
- 技…わざふうじの盾

※全…すべての武器もしくは盾

武器につけられる技

技名	満腹度の消費	つけられる武器	効果
とっこう	0	全	敵を一撃で倒せるが、HPは1になってしまう。修得可能武器：全
もろはぎり	3	全	HPが半分になるが、敵のHPを1にすることができる。修得可能武器：全
HPはんぶん	1	全	敵のHPを、1撃で半分にすることができる。修得可能武器：魔
きせきぎり	0	全	HPが完全回復するが、武器の強さが－1に。修得可能武器：奇魔ロ
トラバサミ	3	黄奇正魔ロ	敵を一定時間身動きできなくなる。トラバサミにかかった状態で敵を倒すと修得。修得可能武器：全
ベビーフォーク	1	金竜エ悪氷つベ黄封魔ロ	敵を倒したときにお金が出現しやすい。ミニデーモン、わらいぶくろを5体以上倒すと修得。修得可能武器：ベロ魔
ゾンビぎり	1	氷風死悪ド竜以外	ゾンビ系の敵に大ダメージを与える。ゾンビ系の敵を1フロアで5体以上倒すと修得。修得可能武器：死魔ロ
とりおとし	2	氷風死悪ド竜以外	宙に浮いている敵に大ダメージ。宙に浮いている敵を1フロアで5体以上倒すと修得。修得可能武器：風魔ロ
人形ぎり	2	氷風死悪ド竜以外	人形系の敵に大ダメージを与える。人形系の敵を1フロアで5体以上倒すと修得。修得可能武器：ド魔ロ
あくまぎり	2	氷風死悪ド竜以外	悪魔系の敵に大ダメージを与える。悪魔系の敵を1フロアで5体以上倒すと修得。修得可能武器：悪魔ロ
ドラゴンぎり	2	氷風死悪ド竜以外	ドラゴン系の敵に大ダメージ。ドラゴン系の敵を1フロアで5体以上倒すと修得。修得可能武器：竜魔ロ
必中	8	風黄金こ正鋼ド竜必ベ魔妖ロ	攻撃が必ず敵に当たる。修得可能武器：必魔ロ
かいしん	8	氷エ黄死悪テ鉄メ封ベ魔命ロ	会心の一撃が出る。修得可能武器：エテ魔ロ
グランドクロス	4	全	前3方向にダメージを50与え、武器の強さが－1に。通常攻撃で敵3体以上を同時に倒すと修得。修得可能武器：全
はかいぎり	0	全	敵にダメージを100与えるが、武器は壊れる。修得可能武器：全
まじんぎり	5	全	敵に大ダメージを与えるが、攻撃が外れることもある。だいまじんを倒すと修得することがある。修得可能武器：全
ひっさつ	15	全	敵を一撃で倒すことができる。修得可能武器：全
はやぶさぎり	10	黄奇こ鋼竜正はベ魔妖	2回連続で攻撃できる。修得可能武器：は魔
れんぞくこうげき	6	氷エ王剛死つテ鋼鉄メ必ロ	1～3回、連続で攻撃できる。修得可能武器：氷エ剛死つテ鉄メは必魔ロ鋼王
でたらめぎり	1	風黄奇金こ正悪鉄ド竜ベ妖	でたらめに4回攻撃する。修得可能武器：全
回転ぎり	6	氷エ王剛死つテ鉄メは必魔ロ鋼	周囲8方向に攻撃する。修得可能武器：剛魔ロ
ドラゴンブレス	4	エ黄剛テ竜魔妖ロ	火炎を正面に飛ばす。修得可能武器：全
分裂	0	黄奇悪魔ロ	正面にいる敵を分裂させる。スモールグールを倒すと修得。修得可能武器：全
とうめい	5	風黄必封魔ロ	正面の敵の姿を見えなくする。修得可能武器：全
バーサーカー	1	黄奇死必封魔ロ	正面の敵をバーサーカー状態にする。修得可能武器：死魔
のろのろ	5	氷風黄悪ドメ封魔命ロ	正面にいる敵の動きを遅くする。修得可能武器：全
ふにゃふにゃ	5	黄王つ魔命封ロ	正面にいる敵の防御力を下げる。修得可能武器：全
めつぶし	7	風黄奇つ魔ロ王封	正面にいる敵をめつぶし状態にする。修得可能武器：全
こんらん	7	黄こ悪封魔ロ	正面にいる敵を混乱状態にする。修得可能武器：全
おどり	3	黄王悪封魔ロ	正面にいる敵を踊らせる。修得可能武器：必魔ロ
ねむり	7	黄金悪封魔ロ	正面にいる敵を眠らせる。修得可能武器：悪必魔ロ
鉄化	0	黄つメ封魔ロ	正面にいる敵をアストロン状態にする。修得可能武器：全
かなしばり	7	黄鋼メ封魔ロ	正面にいる敵をかなしばり状態にする。修得可能武器：全
まどわし	7	黄鉄封魔ロ	正面にいる敵をまどわし状態にする。修得可能武器：全
おびえ	7	黄銅封魔ロ	正面にいる敵をおびえ状態にする。修得可能武器：全
おどりふういん	2	黄正悪封魔ロ	敵の持つ踊らせる特殊能力を封じる。踊るワナを踏むと修得。修得可能武器：全
杖ふういん	5	風黄鋼死悪ド封魔ロ	正面に杖を使う敵がいると、敵の杖を使った攻撃を封じる。修得可能武器：全
まほうふういん	5	風黄メ悪封魔ロ	正面にいる敵の魔法攻撃を封じる。修得可能武器：封魔ロ
わざふういん	5	黄鉄悪封魔ロ	正面にいる敵の技を封じる。修得可能武器：封魔ロ
へんげ	0	黄封ベ魔ロ鋼	正面にいる敵を、別の敵に変身させる。修得可能武器：全
ミミック化	5	黄つ鋼封ベ魔ロ	正面にいる敵をミミックに変えてしまう。修得可能武器：全
身代わり	7	黄封ベまロ王	正面にいる敵をにせ神父に変え、身代わりにする。修得可能武器：全
モノカ	15	黄正封ベ魔ロ	正面にいる敵をアイテムに変えてしまう。修得可能武器：全
剣はじき	10	黄死つは魔ロ	正面にいる敵から武器を奪う。修得可能武器：全

ポイントQ&A

Q：魔法屋の巨人伝説ってなんですか？
A：正確には、過去の英雄である巨人の悲話をつづった本が、魔法屋に置いてあるというだけで、別に魔法屋のレミィが巨人だったわけではありません（笑）。この話が書かれた本は魔法屋の店内にいくつかあり、すべて読み終えた後に鍛冶屋、そして合成屋に行けば、話の全容をつかむことができます。

技名	満腹度の消費	つけられる武器	効果
盾はじき	10	(黄)(金)(死)(つ)(は)(魔)(口)	正面にいる敵から盾を奪う。修得可能武器：全
パンおとし	10	(エ)(黄)(悪)(テ)(つ)(鋼)(竜)(封)(ベ)(魔)(口)	正面にいる敵からパンを奪う。修得可能武器：？
モノおとし	20	(エ)(黄)(つ)(悪)(鉄)(竜)(封)(ベ)(魔)(命)(口)	正面にいる敵からアイテムを奪う。修得可能武器：(ベ)(魔)(口)
ひきよせ	6	(黄)(奇)(封)(ベ)(魔)(口)	前方にいる敵を隣に引き寄せることができる。修得可能武器：全
しょうかん	0	(黄)(奇)(封)(ベ)(魔)(口)	周囲に敵を呼び寄せる。敵を召喚するワナを踏むと修得することがある。修得可能武器：(魔)
ワナつぶし	2	(エ)(黄)(鉄)(テ)(つ)(魔)(口)	正面にあるワナをなくすことができる。修得可能武器：全
うめたて	2	(黄)(つ)(魔)(口)	正面にある溝を埋め立て、通路にすることができる。溝に向かって空振りしていると修得。修得可能武器：全
かべほり	1	(風)(奇)(金)(こ)(正)(悪)(鋼)(ド)(竜)(妖)(は)(ベ)	正面の壁を掘ることができる。修得可能武器：(風)(黄)(金)(こ)(正)(奇)(悪)(鋼)(ド)(竜)(妖)(は)(ベ)(魔)
トンネル	1	(鉄)(メ)(必)(エ)(テ)(死)(氷)(つ)(剛)(王)(鋼)(黄)(魔)(口)	正面の壁に、いっきに穴を掘る。修得可能武器：全
ちからため	0	全	次ターンの攻撃が必ず会心の一撃に。修得可能武器：(エ)(テ)(魔)
まわりこみ	2	(氷)(黄)(は)(魔)(口)(命)	正面にいる敵の後ろ側に回り込む。修得可能武器：全
はやあし	8	(氷)(風)(黄)(王)(死)(悪)(ド)(メ)(は)(魔)(口)	一定ターンの間、2倍の速さで移動できる。修得可能武器：全
ちからかいふく	1	(黄)(奇)(こ)(は)(必)(魔)(口)	毒などで下がったちからを完全回復する。毒けし草を飲んだときに修得することが。修得可能武器：全
めいそう	3	全	めいそうしてHPを回復する。ラリホー草を飲むと修得することがある。修得可能武器：全
ひかりのはどう	10	全	HPと状態異常を完全に回復する。修得可能武器：(魔)(口)
だっしゅつ	0	全	ダンジョンから脱出する。ワープのワナを踏むと修得することがある。修得可能武器：全

盾につけられる技

技名	満腹度の消費	つけられる盾	効果
命中上げ	0.2(発動1回)	全	攻撃の命中率を上げる。攻撃するたびに満腹度を消費する。修得可能盾：全
ゴールドなげ	1	全	お金を敵に投げつけたときに与えるダメージが大きくなる。修得可能盾：全
守備上げ	3	全	守備力が上がる。修得可能盾：全
1ダメージ	6	全	受けた通常攻撃のダメージを1にするが、盾の強さが－1に。修得可能盾：全
かいふくうけ	9	全	HPが回復するが、盾の強さが－1に。修得可能盾：(口)
やいばうけ	0	全	受けたダメージの一部を敵に返すが、盾の強さが－1に。修得可能盾：(刃)(口)
うけながし	5	全	敵の通常攻撃を、隣にいる敵に受けさせる。修得可能盾：全
こうげきみきり	3	全	敵の攻撃が当たりにくくなる。修得可能盾：(見)(口)
まほうみきり	3	全	敵の魔法攻撃をかわしやすくなる。修得可能盾：(印)(魔)(口)
マホターンうけ	5	全	敵の魔法攻撃をすべて無効にする。修得可能盾：(印)(魔)(口)
矢つかみ	2	全	敵が飛ばしてきた矢をつかんで、自分のアイテムに加えられる。修得可能盾：全
つうこんよけ	3	全	つうこんの一撃を受けにくくする。修得可能盾：全
おいかぜ	1	全	ドラゴン系の敵が放つ炎のダメージを軽減。修得可能盾：全
ハエよけ	1	全	はね仙人、ハエまどうが使う「変な呪文」を無効化。修得可能盾：全
呪いよけ	1	全	呪われたアイテムを装備しても呪われない。装備はずしのワナにかかったときに修得することが。修得可能盾：全
人形よけ	1	全	人形系の敵の特殊攻撃をすべて無効化する。修得可能盾：全
ぬすみよけ	1	全	アイテムを盗まれなくなる。修得可能盾：(盗)
でたらめよけ	1	全	でたらめ攻撃を封じる。修得可能盾：全
わざふうじ	8	全	敵の技を、すべて封じる。修得可能盾：(印)(魔)(口)(技)
装備がため	1	全	敵の技によって装備を外されなくなる。ワナで装備がはずれたときに修得することが。修得可能盾：全
爆発よけ	0	全	爆発のダメージを軽減する。修得可能盾：(爆)(口)
さびよけ	0	全	武器や盾がさびなくなる。修得可能盾：(皮)(鋼)(口)
どくよけ	0	全	毒攻撃(ワナも含む)を受けなくなる。修得可能盾：(う)(口)
めざまし	0	全	そのフロアにいる間は、眠らされなくなる。修得可能盾：全
こんらんよけ	3	全	混乱させられなくなる。修得可能盾：全
まどわしよけ	3	全	まどわし状態にならなくなる。修得可能盾：全
おどりよけ	3	全	踊らされなくなる。修得可能盾：全
のろのろよけ	3	全	動きが遅くならなくなる。修得可能盾：全
ころびよけ	1	全	ワナでつまずいても転ばなくなる。ワナで転ぶと修得することがある。修得可能盾：全
あなよけ	1	全	落とし穴のワナに落ちなくなる。落とし穴に落ちると修得することがある。修得可能盾：全
ワナみえ	3 (10ターン)	全	ワナが見えるようになる。使用中は満腹度の消費が速い。めぐすり草を飲むと修得することがある。修得可能盾：全
ワナぬけ	8	全	ワナにかからなくなる。修得可能盾：全
川わたり	1 (10ターン)	全	溝の上も移動可能に。使用中は満腹度の消費が速い。修得可能盾：全
火わたり	0	全	トゲつきの床に乗っても、ダメージを受けなくなる。修得可能盾：全
モンスターおこし	0.2(発動1回)	(青)(鋼)(竜)(メ)(刃)(オ)(爆)(黄)(印)(口)(技)(王)	モンスターを起こしてしまう。使用中は満腹度の消費が速い。修得可能盾：(青)(鋼)(竜)(メ)(刃)(オ)(爆)(黄)(印)(口)(技)(王)
とうぞく	0.2(発動1回)	(う)(皮)(盗)(鋼)(見)(魔)	部屋に入ってもモンスターが起きない。使用中は満腹度の消費が速い。修得可能盾：全
きえさり	3 (10ターン)	全	自分の姿が透明に。使用中は満腹度の消費が速い。1フロアでシャドウ、あやしいかげを数体倒すと修得。修得可能盾：(口)
鉄化しない	1	全	鉄化しなくなる。修得可能盾：全
ハラヘリはんぶん	0	全	満腹度の消費が遅くなる。修得可能盾：全
ハラヘラズ	0	全	満腹度をまったく消費しなくなる。修得可能盾：全

中村光一社長からの挑戦状 コンテスト結果発表！

大激戦のコンテスト。ロースコア部門は兵庫県の上沼大吾くんが840,414点でトップ。10位までが80万点代の争いでした。またパン部門では25階まで潜った東京都の山田陽介くんをはじめ20階より下に潜った人が8名いました。狂戦士部門ではレベル9まで上げた人が18名いました。狂戦士部門を除く各優勝者には認定証を、各部門の優秀者と狂戦士部門レベル9の18名には記念品をさしあげます。

サイレントボマー

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

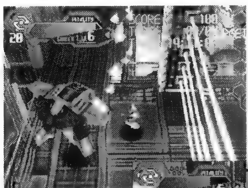
ＶＲアリーナでの必勝法はないものか？　ふと、そんなことを考えて研究してみた結果、超不毛な戦いが繰り広げられました（笑）。勝つためには手段を選ばず、とにかく強力な技を繰り返す、という戦い方がやっぱり１番強いみたいです。でも、友だちに嫌われる可能性大なので、ほどほどに……。（小岩）

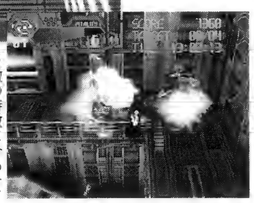
攻略第３弾となる今回は、ミッション11～14までのクリア法を徹底紹介!! さらに、ＶＲアリーナのお得情報をドドーンと公開するぞ。

発売中 ACT	▶¥5,800　▶バンダイ
	▶MC(1ブロック)、AC(DS対応)、2P対戦可

終盤ミッション攻略＆ＶＲアリーナのキャラの使用条件を大公開!!

今回の記事で『サイレントボマー』の攻略も最終回。終盤となるミッション11～14までを、各ミッションごとにトラップのクリア法や手強い敵との有効な戦い方など、それぞれの特徴に合わせた攻略法を紹介していくぞ。ただし、終盤だけに、どのミッションもかなり難易度が高く、ＡＣＴ上級者でも苦戦は必至！　まずは、各ミッションの目的や地形、敵の種類をしっかりチェックしよう。そして、的確なＥ－ＵＮＩＴのカスタマイズとマテリアルリキッドをうまく使い分ければ、きっとクリアできるハズだ！

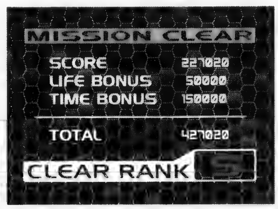




▶敵の特徴に合わせてマテリアルリキッドを使い分けろ！　▲マップ構成や出現する敵などを徹底的にチェックしよう。

CHECK　ＶＲアリーナで使えるキャラの出現条件

ＶＲアリーナで使用できるのは、全12キャラ。最初から使用可能なユタを除く11キャラは、各ミッションに隠されている「Ｄ－チップ」を入手することによって８キャラ、ゲームクリア後にプレイできるランキングモードで高ランクを獲得することで３キャラが使用可能になるぞ。なお、ランキングモードのランクは、ステージクリア後のスコアやクリアタイムなど、ミッションごとに獲得条件が異なるので、注意してほしい。



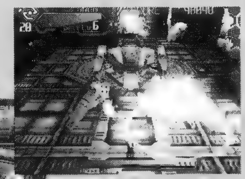
▲Ｓランクを獲得するには並々ならぬ努力が必要。何度もチャレンジすべし！

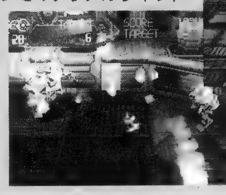
全ステージクリア後のデータを使えばステージセレクトが可能

すべてのミッションをクリアすると、エンディング後にクリアデータをセーブすることが可能。このデータをロードすると、ミッションセレクト画面に切り替わり、１～14までのミッションを自由に選択できるようになるのだ。しかも、クリア時に持っていたＥ－チップとマテリアルリキッドが継続されるので、戦いがグッと楽になるぞ。また、各ミッションクリア時にスコアやクリアタイムをもとに、クリアランクが表示されるので、同じミッションを繰り返しプレイして、最高ランクのＳランクを狙ってみよう。もし、マテリアルリキッドの数が少ないのなら、序盤～中盤のミッションでマテリアルリキッドを補充してから、本命のミッションに挑戦するといいだろう。マテリアルリキッドを補充するミッションは、アイテムがたくさん手に入るミッション４かミッション７がオススメだ。



▲この画面でミッションをセレクトできる。ここで、Ｅ－ＵＮＩＴをカスタマイズすることも可能。

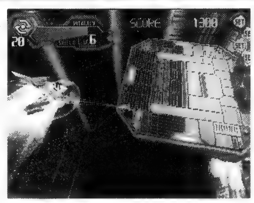




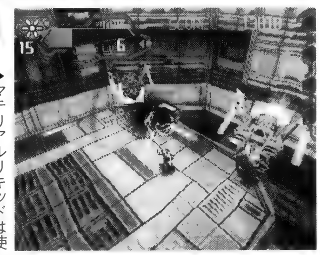
◀▲繰り返しプレイして、各ミッションの効率のいいクリア法を頭（指？）に叩き込め！

MISSION 11　次々と現れる飛行型ハードシェル部隊を撃滅せよ!

高速で上昇するエレベータに乗って、敵と戦うミッション。ここでは、ステージ８のボスである、飛行型ハードシェルがザコとして登場し、すべて倒すとボス戦に突入する。ザコは必ず３体同時に現れ、すばやく動き回りながら攻撃してくるぞ。より確実にダメージを与えるためにも、ロックオンの射程を最大までレベルアップさせておくこと。また、敵のレーザーやミサイルはバーストドライブで回避し、誘導弾はボムで攻撃して消滅させてしまおう。誘導弾は、グラビティを盾代わりに使えば簡単に防ぐことができるぞ。



◀ロックオンの射程が長ければ、楽に攻撃をヒットさせることができる。



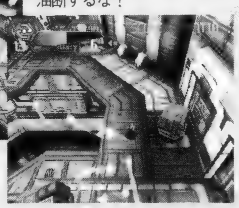
▶マテリアルリキッドは使わず、次のミッションに温存しておこう。

中間地点でマテリアルリキッドを補充しよう

飛行型ハードシェルを６体倒すと、エレベータが停止して中間地点に到着する。ここには、たくさんのアイテムボックスが設置されているので、すべて回収しよう。ただし、アイテムボックスの周りには数多くの砲台が設置されていて、一斉に攻撃してくるが、砲台は無限に出現するため、体力を温存する意味でも無視してしまうのが得策だ。一定時間が経過すると再びエレベータが起動するので、その間はひたすら逃げ回ろう。敵の攻撃は、砲台から遠く離れたエレベータの上なら敵の攻撃を回避しやすいぞ。



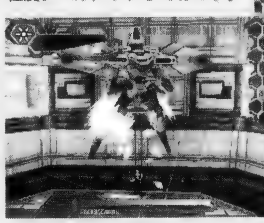
▼砲台の中には誘導弾やレーザーで攻撃してくるものも。油断するな！



▲中間地点に着いたらすばやくアイテムを回収し、エレベータの上で時間を稼ごう。

ボス戦はロックオンが勝利のポイント!

このミッションのボスは装甲が厚く、外側からの攻撃ではほとんどダメージを与えることができないため、機体の内部から攻撃する必要があるのだ。では、どうやって機体の内部から攻撃するのか？　じつは、ボスが使う２つのアームにボムをセットし、アームが機体に接合する瞬間に起爆させれば、ダメージを与えることができるのだ。ただし、ボスはある程度体力が減るとミサイルやレーザーで攻撃してくるので、くれぐれも注意。ジャンプやバーストドライブで敵の攻撃を回避しつつ、アームにボムをセットしよう。Ｅ－ＵＮＩＴは、少ないチャンスで確実に大ダメージを与えるためにも、ボムの設置数を優先的にレベルアップさせておくといいだろう。また、ボスは攻撃力が高いので、シールドもある程度レベルアップしておこう。

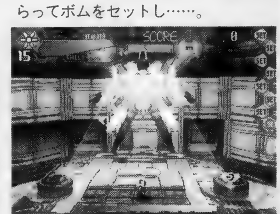


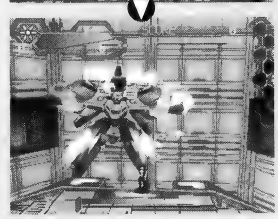


◀普通にボムで攻撃しても、ほとんどダメージを与えることができない。

◀ミサイルとレーザーは、バーストドライブで左右に軸をずらせば楽に回避できるぞ。

▼アームで攻撃してきたところを見計らってボムをセットし……。





▲肩の部分に戻ったところで起爆！　これを何度も繰り返して倒すのだ。

ポイントQ&A

Q：普通に敵を倒すだけではスコアを稼ぐことができず、Ｓランクを獲得することができません。効率よく稼ぐ方法はありませんか？

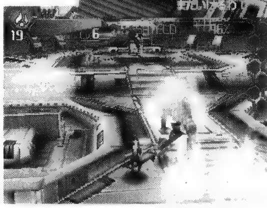
A：高得点を獲得するテクニックとして、「スコアコンボ」があります。これは、一定時間内に敵を連続で倒すとボーナスが加算されるというもので、敵を倒すごとに点が２～10倍まで上昇します。また、連続で敵を倒す際に点数の高い敵を最後に倒すと、さらにボーナスが加算され、高得点を獲得することができますよ。

MISSION12 生物兵器からアンリを守り抜け！

アンリを守るシールドのレベルが0%になるとゲームオーバー。ミッションが始まると次々と生物兵器が現れ、アンリを集中的に攻撃するので、すばやく敵を撃破しよう。ただし、ユタのボム攻撃でもシールドレベルが減少してしまうので要注意！　ロックオンでボムをセットした敵がアンリの近くに移動してしまい、起爆と同時にシールドレベルが減少する。というケースも少なくないので、起爆するタイミングをよく考えること。なお、マップの隅にはアイテムボックスがいくつも設置されているので、有効に活用しよう。



▶画面右上にシールドレベルが表示される。常に気を配っておくことが大切だ。

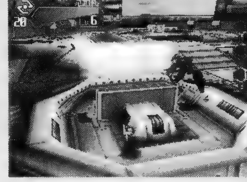


◀すべての生物兵器を倒すとクリア。数が多いので、持久戦は必至だ。

敵を誘導してナパームで倒せ！

敵は、基本的にアンリを狙って攻撃する。しかし、敵を攻撃すると、こちらに襲いかかってくるのだ。この習性を利用して敵を誘導すれば、アンリを攻撃される心配がなくなるぞ。また、敵は最大3体まで同時に出現し、1体倒すと次の1体が出現するので、現れた瞬間に攻撃して誘導しよう。うまく誘導できたら、ナパームを使って敵の動きを封じてしまえばOK。あとは、スタックで攻撃すれば簡単に倒すことができるぞ。この戦法は、複数の敵をまとめて誘導すれば、マテリアルリキッドを節約することができるのでオススメだ。また、障害物を破壊したときに発生する炎でも同様の効果が得られるので、うまく活用しよう。





▲敵をうまく誘導して、一カ所に集まったところでナパームを起爆させよう。

◀アイテムの入った障害物はマップの手前側にあるぞ。

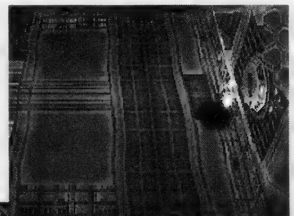
MISSION13 迅速かつ的確な行動がクリアのカギ

このミッションの目的は、制限時間15分以内にターゲットである4つの「フェルミオンリアクター」を破壊すること。マップは中央フロアと4つのブロックで構成され、各ブロックにターゲットが1つずつ設置されている。各ブロックへは中央フロアの四方にある扉から入ることができるので、一刻も早くターゲットを破壊しよう。なお、ターゲットをすべて破壊した時点でタイムカウントが終了。あとは、矢印が示す方向へ進み、ゴール地点となる扉を抜ければクリアだ。

ザコは無視してターゲットだけを狙え！

マップ上には数多くの砲台が設置されていて、倒しながら進むと大幅なタイムロスとなってしまう。しかも、小型砲台は無限に出現するので、相手にするだけムダ。制限時間内にターゲットを破壊するためにも、無視してしまおう。ただ、ターゲットの前には必ず1体の大型砲台と2体の中型砲台が配置されている。この3体はターゲットを破壊するのに邪魔なので、真っ先に倒しておくこと。敵は1カ所に密集しているため、1体を破壊すれば誘爆によってほかの2体もダメージを与えられるので、スタックを使って一気に倒してしまうのが得策だ。なお、各ブロックの通路を塞いでいるバリアは、床や壁に設置されている発生装置を攻撃すれば一定時間だけ解除可能だ。



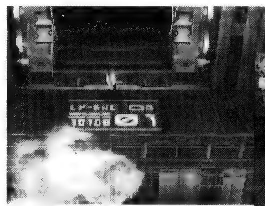


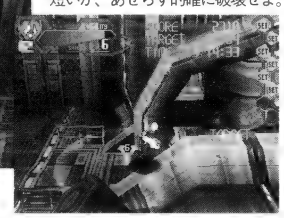
◀ザコはすべて無視して、ターゲットのある下層へ急げ！



▲上下に動く壁に発生装置が隠れているぞ。見逃すな！

◀バリアを抜けた先に大型砲台と中型砲台がいるぞ。速攻で倒そう。



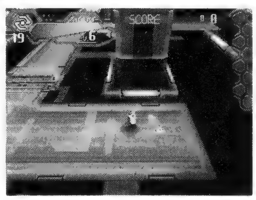


▼ターゲットはコレ。制限時間は短いが、あせらず的確に破壊せよ。

▲床に記された番号を目印に、各ブロックを順番に進んでいこう。

MISSION14 総合的なテクニックが試されるラストバトル！

マップは迷路のように通路が入り組んでいて、敵はいっさい出現しない。マップを奥へ進むとイベントが発生し、1番奥にあるワープポイントに入ると次のマップへ進むことができるぞ。また、マップのあちこちにマテリアルリキッドやEーチップなどのアイテムが落ちている。ここは、先を急がず、マップを隅々まで調べてすべてのアイテムを回収しよう。2番目のマップから本格的な戦いが始まるので、ここでE－UNITをカスタマイズしておくことも大切だ。万全の状態でラストバトルに挑め！





▶このイベント後、奥のワープポイントに入るとバトルが始まる。準備はOK？

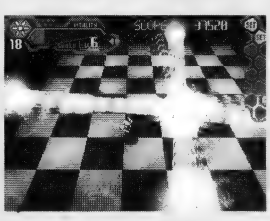
◀行き止まりにアイテムが落ちている。1つたりとも見逃すな！

最小限のダメージで切り抜けろ！

最初のマップを抜けると、チェスの駒の形をした5種類の敵と、ポーン→ルーク→ナイト&ビショップ→クィーンの順番に戦うことになるぞ。まず最初は、ポーンが3体同時に出現し、連続で弾を撃ってくる。だが、弾の軌道が直線なので、左右に軸をずらしながら戦えば楽に倒せるぞ。次にナイトだが、この敵はこちらに接近すると同時に自爆する。まずは、バーストドライブで距離をとってから攻撃しよう。3番手はルークとビショップ。ルークは縦横に、ビショップは斜めに高速移動しながら体当たりしてくるぞ。一定距離を移動すると動きが停止するので、このチャンスを見逃さず撃破しよう。最後のクィーンは、常にバリアに守られ、一定時間ごとに四方にレーザーを発射したまま回転して攻撃してくる。だが、この時が攻撃のチャンス。レーザーを発射している間はバリアが解除されるので、そのスキにロックオンで撃破しよう。敵をすべて倒すとボス戦に突入だ！



◀グラビティが有効。敵の出現位置で起爆させるといい。



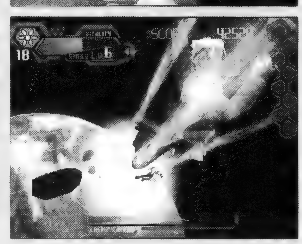
◀最後の1体が回復アイテムを落とすので、必ず入手！

すばやい判断力がポイント

ボスであるベノワは、こちらと同じくE－UNITを装備しており、ボム攻撃をメインに攻撃してくる。さらに、立体映像によって2体の分身を出現させるため、いかに本体を見極めるかが重要。本体は緑色、分身は黄色に光っているので、これを目印に戦おう。また、ベノワを攻撃すると、巨大な立体映像が出現することがある。これに捕まると、大ダメージを受けるので要注意！　映像が出現する直前にベノワ本体と分身の姿が消えるので、その瞬間にバーストドライブで回避しよう。捕まってしまった場合は、映像をボムで攻撃すれば脱出できる。捕まっている間は徐々に体力が減少するので、一刻も早く脱出すること。なお、マップは無限に広がっているので、逃げ回りながら攻撃する戦法が適している。無理をせず、着実にダメージを与えよう。



◀ボスもロックオンを使うので、射程範囲内に入らないよう動き回りながら攻撃すべし！



◀ベノワの姿が消えたらバーストドライブを何度も繰り返して立体映像の攻撃を回避しよう。

ポイントQ&A

Q：クリアランクSを獲得するためのコツはないでしょうか？　もし、よい方法があれば教えてください。

A：左ページで説明したように、Sランクの獲得条件はミッションごとに違うので、特別な方法はありません。しかし、ダメージを最小限に抑え、より短時間でクリアすることができれば、Sランクを獲得する可能性がグッと高くなります。何度もプレイして自分なりの攻略パターンを作るのが一番の近道でしょう。

西遊記

有名な中国の古典を題材にしたS・RPGから、ゲーム全般で役に立つ基本戦術を紹介。さらに、第二章までのマップアイテム位置を完全公開だ!!

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

あまりにも有名な古典を題材にしてながら、古臭さをまったく感じさせない今風なアレンジがなんともナイスです。かなり日本人向け、そしてゲーム向けにアレンジされているので、オリジナルの西遊記とはかけ離れた感じはするけど、これはこれで楽しいから問題はないでしょう。原典を知らなくても楽しめるし。　（りゅん）

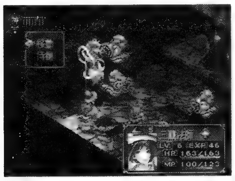
発売中 S・RPG	▶¥6,800　▶コーエー
	▶MC(1ブロック)、PS(3ブロック)

覚えておくと必ず役に立つ!! 3つの基本戦術を伝授!!

このゲームの戦闘で重要なのは、ボスを倒せばいいマップでは極力ボスのみを狙い、総ターン数を減らしていくこと。これで神獣経験値にボーナスが入り、神獣レベル（神獣ゲージ）が上がりやすくなるのだ。キャラの経験値やお金に関しては、あとで都市コマンドでいくらでも稼ぐことができるので、やはり短期決戦が基本となる。ここでは、そのために必要な基本戦術を紹介していくぞ。

1◉三蔵法師の立ちまわり方

三蔵は各マップで必ず参加することになるが、彼で攻撃をしようと考えてはならない。基本的に、後方に下げてサポートさせよう。術も攻撃ではなく、回復をメインにすること。その分、悟空ら攻撃要員に多少無理をさせてしまうのだ。神将召喚は、序盤はいきなり西王母を召喚し、あとは回復の術に専念。中盤以降は、仲間一人を回復するより、西王母での全体回復を優先。召喚が切れてもすぐに再召喚できるように、ＭＰはできるだけ温存。ＭＰ回復アイテムも大量に用意しておこう。



▲召喚の基本となるのは西王母。序盤はガンガン召喚しよう。

2◉觔斗雲法で短期決戦!!

短期決戦で重要になるのが悟空の觔斗雲法。うまく使えば、ボスの目前にいきなり移動することができる。ただしステージが始まっていきなりボス前に飛ぶのはさすがに危険だ。ある程度ザコを片付けてからにしたい。こうした電撃戦の場合、移動の早い鋼翼飛竜（朱涼鈴の神獣変化）とコンビで急襲するといいだろう。飛翔できる鋼翼飛竜に地形は関係ないので、少し離れたところから悟空をサポートするのだ。このとき、三蔵は西王母を召喚し、悟空らを回復させよう。



▲高い位置を制圧する場合にも、觔斗雲法を使うのが便利だ。

3◉ステージの仕掛けを使った戦術あれこれ

マップには、乗ると高さが変化する床や、操作することで橋を落としたりできる仕掛けが用意されている場合がある。こうした仕掛けを有効に使っていくことも重要だ。とくに落とし橋は、敵が上に乗っている状態で落とせばダメージを与えることができるのだ。また、大砲などの敵が使ってくるトラップは、奪って自分で使うことも可能になっている。これはしっかり覚えておこう。



◀沈む床などのトラップは、ヘタをすると自分がハマってしまう可能性もあるので注意。



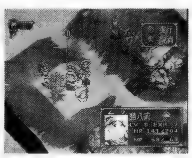
▶レバーを操作することで、閉ざされた門が開く場合もある。マップをしっかりみよう。

二章までに手に入るマップアイテム一覧

マップ上にはいくつか宝箱が隠されている場合があり、この宝箱を「操作」することで、中のアイテムを入手することができるのだ。ここでは、2章までのマップに登場するマップアイテムをすべて紹介していくぞ。これを見ながら、装備品などの有益なアイテムは、なるべくゲットしていくようにしよう。ただし、ほとんどのアイテムはタルや木などの障害物に隠されており、まずはそれを壊す必要があるのだ。この壊し方については、右を参照しよう。

■隠されたアイテムの取り方

障害物に隠された宝箱を取るには、その障害物を壊すしかない。しかし障害物は、神技か神獣変化するときのダメージでしか壊すことができないのだ。壊す機会は限られているので注意しよう。



▲敵にダメージを与えるのと同時に壊すように。

表の見方

表はステージごとに手に入るアイテムの一覧。アイテムのないステージは明記していない。アイテムは、宝箱を「操作」することで入手できる。なお、表で(男)、(女)とあるのは、プレイヤーが選んだ三蔵の性別を示す。一部性別によって、取れるアイテムが変化するので注意しよう。

■座標の見方

座標は(X、Y)を示す。初期状態画面上の角を（0：0）とし、カーソルを右へX、左へY歩進めた場所が宝箱の位置。



◀例えば落病泉なら、ここが（0：0）になる。

章	ステージ名	アイテム名	座標	アイテムの効果
第一章	両界山	回復丹	（6：4）	HPを回復する薬
	黒風山	布の頭巾	（1：3）	頭を覆う布。防御力2
	黒風山	弛縛丹	（5：7）	石化以外のステータス異常を回復する薬
	高老荘	皮の鎧	（6：0）	皮製の動きやすい鎧。防御力9
	高老荘	法力丹	（6：3）	MPを回復する薬
	鷹愁澗	皮の兜	（12：0）	皮製の兜。防御力5
	落病泉	回復丹	（2：5）	HPを回復する薬
	落病泉	回復	（4：8）	回復の術が使える巻物
	落病泉	旅僧の僧帽	（8：10）	蓮の糸で作られた帽子。防御力7
	夢幻境	雷帝の兜	（2：6）	雷帝が用いた兜。防御力13、運がアップ
第二章	瑞光寺	開運の石	（12：2）	身につけているだけで運が6アップ
	瑞光寺	鉄の兜	（9：5）	鉄製の兜。防御力7
	火炎山	炸炎	（2：5）	炸炎の術が使える巻物
	火炎山	辟刃の符	（11：2）	物理防御力が5アップ
	火炎山	俊速丹	（8：9）	使うと速さが2アップ（永久）
	滅　法	解石丹	（0：11）	石化のステータス異常を回復
	滅　法	俊速の指輪	（14：5）	身につけると速さが6アップ
	滅　法	鉄鱗の鎧	（1：6）	甲葉を繋げて作った鎧。防御力17
	隠霧山	大回復丹(男)	（8：4）	HPを大幅に回復
	隠霧山	法力丹(男)	（0：9）	MPを回復
	隠霧山	枝鞭(男)	（6：9）	枝鞭の術が使える巻物
	隠霧山	大回復丹(女)	（8：4）	HPを大幅に回復
	隠霧山	法力丹(女)	（0：9）	MPを回復
	隠霧山	撃針(女)	（6：9）	撃針の術が使える巻物
	白鹿洞	法力丹	（11：4）	MPを回復

章	ステージ名	アイテム名	座標	アイテムの効果
第二章	白鹿洞	雷帝の鎧	（12：4）	防御力25、術防御力アップ
	白鹿洞	貴人の帽子	（1：2）	術のかけられた帽子。防御力10
	白鹿洞	旺気充益	（1：12）	旺気充益の術が使える巻物
	白鹿洞	鎖帷子	（9：11）	鉄の輪を繋いで作った鎧。防御力13
	平頂山	金の髪飾り	（9：6）	女性用の高価な装飾品
	平頂山	大回復丹	（3：4）	HPを大幅に回復
	平頂山	銀の首飾り	（7：8）	高価な装飾品
	黄風嶺	法力の符	（5：4）	毎ターンMPを回復させる護符
	黄風嶺	法力丹	（3：15）	MPを回復
	万寿山	回復の符	（0：6）	毎ターンHPを回復させる護符
	且　末	雷帝の腕輪	（7：0）	装備すると速さが12アップ
	且　末	貴人の帽子	（1：2）	術のかけられた帽子。防御力10
	烏鶏城	大法力丹	（7：1）	MPを大幅に回復
	烏鶏城	剛力丹	（2：3）	武力が2アップ（永久）
	烏鶏城	鋼の兜	（12：3）	剛鉄で作られた兜。防御力13
	枯松澗	辟刃の符	（7：6）	物理防御力が5アップ
	枯松澗	武成王の兜	（9：0）	防御力20、マヒ無効
	枯松澗	回復の符	（3：9）	毎ターンHPを回復させる護符
	枯松澗	魔道の鎧	（0：7）	防御力29、術力アップ
	枯松澗	剛力の数珠	（6：4）	武力が4アップ
	積雲山	辟刃の上符	（10：9）	物理防御力11アップ
	積雲山	大法力丹	（2：6）	MPを大幅に回復する
	魔雲洞	雷帝の魂	（5：0）	すべてのステータス異常を無効
	魔雲洞	大回復丹	（2：6）	HPを大幅に回復させる
	魔雲洞	大法力丹	（8：6）	MPを大幅に回復させる

ポイント Q&A

Q：巻物の装備は誰が何を装備してもいいの？

A：巻物とキャラにはそれぞれ属性があるので、その属性に合わせて装備しよう。キャラの属性と巻物の属性が合っていると、効果が上がるのだ。ちなみにキャラの属性は、三蔵と桔花公主が「木」、悟空が「火」、沙悟浄が「水」、八戒が「土」、朱涼鈴が「金」となっているぞ。

かえるの絵本
なくした記憶を求めて

攻略第3回目は、ついにストーリーの核心に迫るメインシナリオ攻略！すべてのコースでベストエンディングを迎える方法を大公開するぞ。

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

隠れた名作……そんな感のある『かえるの絵本』ですが、みなさん楽しめたでしょうか？　小粒ながらバランスも取れていますし、細やかなユーザーへの配慮も忘れていない丁寧な作り。ぜひ、周りに未プレイの友だちがいたら、勧めてあげて下さい。秋の夜長（もう冬？）にプレイするのにピッタリの一品ですよね。　（袋）

発売中 RPG	▶¥5,800　▶ビクター／ビクターソフト
	▶MC(1ブロック)

メインシナリオ3コースを「金の絵本」にする方法を伝授

今回は3コースに分岐するメインシナリオを、エンディングまで一気にフォローしよう。各コースは9／16以降、必ず4つのイベント（クリア必須イベント）が発生、これらを正しい手順でクリアすれば「金の絵本（＝ベストエンディング)」が完成するぞ。また、前回に紹介した、レティル、ロッド、レラの3人の絵本を完成させる方法も同時に紹介するぞ。

コース1

コース1では、ラスボスである「赤竜」を倒すことができれば「金の絵本」は完成する。だが「赤竜」はゲーム中最強のキャラといえるほど強く、倒すのはけっこう骨が折れる。プレイヤーがレベル10になっていれば、途中で手に入る「ロンダキオン」の真の力が発動するので多少楽になるぞ。

クリア必須イベント

	イベント	発生
1	【カナ山の洞くつ】 クリア方法＞洞くつの奥でレオンに会う	発生期間＞9／16〜21
2	【バレンシアに勇者あり】 クリア方法＞バレンシアでマンティコアを倒し、ロンダキオンを入手する	発生期間＞11／19〜24
3	【ロンダキオンの名のもとに】 クリア方法＞月長石の洞窟でドワーフたちを助け、デーモンを倒す	発生期間＞1／25〜30
4	【最後のたたかい】 クリア方法＞ドラゴン（赤竜）を倒す	発生日＞3／31

CHECK レティルの絵本

レティルの絵本を完成させるためには、①12／5〜1／4、②1／5〜2／9、③2／10〜3／30の各期間に、図書館の女性と話して「レオンの情報」を得る。そのあと、3／31にラドゥの神殿のあとに図書館を訪れ、「レオンの近道」を聞いておこう。そうすれば、レオンは死なず、ハッピーエンドを迎えられるぞ。

コース2

下の各イベントのクリア方法のほかに①【カガレス村へ】で、Aの解法を選ぶ、②【シェスナ地方〜】で、水門を開くときに左側（シェスナ村側）を選ぶ、③【アトランティーナ】で、好感度100（MAX）のNPCを神殿まで連れていき、最後の質問に「父の願いをきく」を選択しないとベストにならないぞ。

クリア必須イベント

	イベント	発生
1	【カナ山の洞くつ】 クリア方法＞洞くつの奥でフェニックスと遭遇	発生期間＞9／16〜21
2	【カガレス村へ】 クリア方法＞A 2つ目の橋でリンを助けて、洞くつ内で「水源の地図」を入手 または B 2つ目の橋でリンを助けず、カガレス村で「ノットの箱」を入手	発生期間＞11／19〜24
3	【シェスナ地方に水源を求めて】 クリア方法＞水門を開く	発生期間＞1／25〜30
4	【アトランティーナ】 クリア方法＞青竜を倒す	発生日＞3／31

CHECK ロッドの絵本

ロッドの絵本を完成させるためには、【カガレス村へ】のイベント中、2つ目の橋でロッドにリンを助けさせればOK。つまり、ベストエンディングを目指していれば、自動的に彼の絵本は完成するぞ。ちなみに、上記の選択時に、リンを見捨てようとするとロッドがパーティからいなくなってしまうので注意しよう。

コース3

最も複雑な分岐をするコース3。各イベントをクリアするほかに、以下の3つのことをしなければならない。①主人公の名声値を10000(MAX)にする。②3コース専用の隠しパラメータ「王女の好感度」「王子様度」を両方とも80以上にすること（詳しくは後述)。③最後の告白シーンで「王女を選ぶ」。

クリア必須イベント

	イベント	発生
1	【カナ山の洞くつ】 クリア方法＞洞くつの奥でゾーラ&ジェスを倒し、チビドラを救う その後、チビドラの案内でフロスティへ（回想シーン1）	発生期間＞9／16〜21
2	【神竜の国フロスティ】 クリア方法＞山の奥でゾーラ&ジェスを倒し、「鏡のかけら」を入手（回想シーン2）	発生期間＞11／19〜24
3	【神竜の鏡を狙う者】 クリア方法＞砂漠の村の祭壇でマンティコアを倒し、「鏡のかけら」を入手（回想シーン3）	発生期間＞1／25〜30
4	【神竜の復活】 クリア方法＞聖なる森でゾーラ&ジェスを倒し、「鏡のかけら」を入手 その後、フロスティで、リザリアを倒す	発生日＞3／31

CHECK レラの絵本

レラの絵本を完成させるためには、彼女を「神竜」に会わせてやることが必要。つまり、最後の【神竜の復活】で、レラを連れていってやればいいのだ。戦闘であまり活躍するとはいえない彼女だが、普段からこまめに冒険にさそって好感度を稼ぎ、最後にフラれたり（同行を断られたり）しないように注意しよう。

回想シーンのクリア方法

コース3のクリア必須イベントは、4以外はすべて二部構成になっている。そして、前述したコース3のベストエンディングに必要な2つの隠しパラメータ「王女の好感度」「王子様度」は、各シナリオの後半部分（回想シーン）での行動（選択肢）により変化していくのだ。ここでは、各回想シーン（9／16以降に発生するイベントの順番に回想シーンも1〜3とする）で〝この選択をすべて選べばクリアできる〟というリストを載せた。各行動のあとに（5／5）と記してあるのは、前が「王女の好感度」に、後が「王子様度」にプラスされる値。なお、2つのパラメータの初期値は、前者が30、後者が50となっていて、最終的にどちらも80以上になる選択肢がコレなのだ。また、回想シーン3では、兵士に見つからないように通路を抜けるミニゲームがあるが、1回見つかるごとに「王女の好感度」が−5されるので注意しよう。

回想シーン1

【王子】
君は誰？　➡街人の子供（5／5）
話を聞いてくれ➡はい（5／5）

回想シーン2

【王子】
協力してくれる？➡はい（5／5）
【執事ステュワート】
説得方法：名声値6500以上で話しかけ、
ねずみから取った「丸メガネ」を返す（5／5）
どうしようか？➡見つけたら持ってきてあげよう（5／0）
【乳母ミナ】
説得方法：王女（子）好感度80以上で話しかける（5／5）
【侍女ソフィア】
説得方法：「カメリアの花の笛」を渡す（5／5）
どうすればいい？➡なんとか機嫌を直してもらおう
【侍女シャーナ】
説得方法：「塩」、「砂糖」、「小麦粉」の3つを渡す（5／5）
どうするんだと思う？➡兵士を説得してくれる（0／0）
【侍女リデル】
説得方法：日記を渡し、兵士ガーゼラとの仲を取り持つ（5／5）
日記を拾ったとき➡もうやめようよ（5／0）
日記を渡すとき➡よかったね（5／0）
中を見た？➡ごめんなさい（0／5）
手紙を渡すとき➡兵士のガーゼラ（0／0）
【兵士ティウス】
説得方法：名声値7000以上で話しかけ、
質問に以下のように答える（5／5）
王女の身に危険が迫ったら？➡自分の命と一緒に王子も守る（次の質問へ）
なぜ、そう答えたか？➡そばで一生王子を守りたいから（5／20）
【兵士ガーゼラ】
説得方法：侍女リデルとの仲を取り持つ（5／5）
話しかけるとき➡リデルは彼氏がいない（5／5）
【兵士アズイル】
花の笛をどうする？➡欲しがっている人に渡す（0／0）
【兵士ハミルトン】
寝ているハミルトンに？➡布団をかけてやる（5／5）

回想シーン3

サリアンを許す？（ステュワートが助けにきた場合）
➡許してあげよう（0／5）
サリアンの行動を？（ティウスが助けにきた場合）
➡サリアンを止めてみる（0／10）

ポイントQ&A

Q：とりあえず1周目はクリアしたんですけど、2周目だとなにか特別なことが起こったりするんですか？
A：2周目以降は、金の絵本の数により、メインシナリオの分岐の条件が多少変化したりする（同じシナリオにはなりにくい）ほか、広場の裏路地にいる男から隠しアイテムを買うことができます。この隠しアイテムの中でも、「魔除け」はランダムエンカウントしなくなるすぐれモノ。ゲームをサクサク進められるのでオススメです。

[電撃プレイステーション Vol.123]

当選者ドーンと888名大発表!!

本当にたくさんのご応募ありがとうございました。当選者の皆様おめでとうございます。できるだけ誌面で発表していますが、一部ここに載せることができなかった方々には、発送をもって発表にかえさせていただきます。また、ソフトの発売日の関係上、賞品の発送が遅れる場合があります。あらかじめご了承ください。敬称は略させていただきました。

123号記念 SPECIAL PRESENT

①PSソフト『レジェンド オブ ドラグーン』

小泉純(青森県)薗川和世(三重県)内田隆司(神奈川県)橋本美樹(京都府)山本達郎(青森県)竹林裕樹(兵庫県)木村奈穂子(群馬県)藤美奈(兵庫県)横山愛子(愛知県)永井琢(新潟県)山城龍也(新潟県)今村敬一(静岡県)清水則光(宮崎県)高梨裕之(千葉県)小山敏(千葉県)酒井真理(静岡県)亀井大輔(静岡県)田中由香(山口県)渡辺勢伊子(岐阜県)鈴木和明(宮城県)池川浩幸(高知県)片岡恵(高知県)栄本まゆみ(大阪府)島本英治(香川県)北川晴美(滋賀県)宮川亜紀(神奈川県)末光奈穂子(京都府)奈須祐一(千葉県)北川弘樹(三重県)砂川正樹(東京都)新村麻理子(富山県)太田達夫(兵庫県)岸信介(岡山県)井上まさえ(東京都)岩瀬繭子(東京都)畑山郁代(新潟県)島雄介(北海道)島根一樹(岩手県)小堺理(大阪府)曽我泰志(岐阜県)伊東靖(鹿児島県)

②PSソフト『パラサイト・イヴ 2』

米虫真之(東京都)植草亮太(千葉県)山内淳(千葉県)田中康弘(熊本県)増田裕明(東京都)今野将之(宮城県)山本英司(岐阜県)秋野卓巳(静岡県)樋口哲也(宮城県)小泉博美(栃木県)桐ヶ谷護(神奈川県)土屋喬幸(岡山県)坂本太郎(埼玉県)坂井晶(北海道)田村博和(北海道)小澤一生(東京都)磯部祐介(埼玉県)皆木奈月(愛知県)島尾大介(大分県)稲重梢(東京都)小柳渉(長崎県)森弘之(神奈川県)河津英通(東京都)池口未来(香川県)高島健(東京都)田鎖栄祥(神奈川県)高木俊希(埼玉県)富田研仁(徳島県)田口朱美(京都府)鈴木孝典(北海道)泉裕史(徳島県)隅田哲也(大阪府)土井里(東京都)椎名由香(福島県)志賀裕也(岐阜県)藤田友也(高知県)児玉悟(福岡県)日向雄介(大阪府)三浦賢(栃木県)後藤美奈(茨城県)柴田久美(青森県)

③PSソフト『ときめきメモリアル 2』限定版

新美あゆみ(東京都)石沢春樹(青森県)浪野正和(埼玉県)川口直也(千葉県)増田智弘(千葉県)宮下秀紀(千葉県)根岸誠道(千葉県)上原政義(神奈川県)斉藤雅之(大阪府)土方寿幸(大阪府)酒井裕志(大阪府)村上正洋(広島県)高田佳徳(静岡県)柴田和範(愛知県)小根山賢治(宮城県)浜尾奈津希(福島県)小磯功(福島県)小松紀子(茨城県)志田崇(新潟県)谷口正道(茨城県)野口弥栄子(福岡県)林倫弘(埼玉県)伊井隆紀(富山県)赤松郁奈(愛媛県)田代葉子(大阪府)木村香澄(愛知県)小川正人(愛知県)谷内伸輔(東京都)磯長達也(東京都)仁科泰人(山口県)藤田浩太(長崎県)和田郁(石川県)堀智史(神奈川県)福井真(千葉県)江口恵子(宮崎県)三田詠子(東京都)堀内健也(三重県)江澤健市(新潟県)内田純(山梨県)利麗佳(栃木県)志摩俊康(愛媛県)

④電撃PlayStationオリジナル図書カード

新山晃一(青森県)国弘勇一郎(山口県)折居俊弥(宮城県)平林真理子(長野県)松本龍二(愛媛県)金丸聡太(北海道)幅出光則(石川県)磯村清(岐阜県)菅原健二(宮城県)桐木一吉(福岡県)中谿稔(和歌山県)中辻秀秋(静岡県)小林潤平(鹿児島県)小川浩三(大阪府)柴山まゆ(京都府)橋本愛(千葉県)石田守(群馬県)小澤克己(新潟県)森裕嗣(埼玉県)藤田忍(宮城県)ほか480名

オリジナル グッズ

⑤ナムコ オリジナルグッズセット

曽根田修(山形県)小松雅美(福島県)下田雄一(東京都)

⑥『マール王国の人形姫』&『リトルプリンセス』グッズセット

町田有美(埼玉県)松本香菜子(岩手県)柄本力(福島県)

⑦「悠久音楽祭～エンフィールドからのシープクレスト～」ペア招待券

目崎信也(千葉県)深味貴(神奈川県)篠田充孝(千葉県)富澤英幸(千葉県)宍倉大介(千葉県)佐々木亮(埼玉県)佐藤秀幸(神奈川県)倉持俊介(千葉県)斉木高志(群馬県)佐野雄也(神奈川県)

⑧PSソフト『ギターフリークス』+専用コントローラ

本田幸二(長崎県)江川千夏(北海道)

⑨『SPAWN In The Demon Hand』Tシャツ

鎌形修也(千葉県)菊池勝(宮城県)松田誉雄(滋賀県)

⑩『Memories Off』ミニクロス(ハンカチ)

森山宜直(栃木県)木村聡平(群馬県)吉村隆介(神奈川県)

⑪『Memories Off』非売品プロモーションカード

迎真太朗(埼玉県)山崎まり子(兵庫県)道上隆浩(滋賀県)

⑫『Memories Off』オリジナルクロック

舟見智博(東京都)安部茂雄(岡山県)野田順一(福岡県)

⑬『Memories Off』デコレーションステッカー

佐藤孝行(群馬県)若尾肇哉(愛知県)栗木貴義(愛知県)

⑭『Memories Off』B2ポスター

木村信哉(兵庫県)中松慎吾(滋賀県)酒井孝明(長野県)

⑮電撃王&電撃G'sマガジン書店用ポスター2枚セット

吉澤光(神奈川県)中井順也(大阪府)伊藤亮(岐阜県)江里口弘昭(東京都)松崎弘史(東京都)若菜淳(鳥取県)信濃豊(三重県)田崎裕太(兵庫県)江田智史(千葉県)堀部賢(北海道)

⑯ラジオ番組 有限会社桃太郎商店 出演者サイン色紙

相田潔(新潟県)遠藤祥子(新潟県)

⑰『テトリス』5000万本突破記念ストラップ

圷正浩(東京都)加藤隆史(静岡県)三国正人(神奈川県)山本恵俊(愛知県)河田一美(埼玉県)三苫尚紀(長崎県)本庄雅也(佐賀県)豊広志(広島県)中譲一(奈良県)千葉浅香(東京都)

⑱『ゲートキーパーズ』プレミアムCD

青山亨(京都府)今村史恵(広島県)金子雄三(埼玉県)横澤成憲(宮城県)堀江浩二(島根県)西出周平(京都府)淡路陽子(大阪府)岡本昌悟(岡山県)西田雅氏(岩手県)椎名俊哉(和歌山県)

⑲『探偵神宮寺三郎 灯火が消えぬ間に』缶コーヒー

樫野裕一(千葉県)和田飛鳥(秋田県)和田彰宏(茨城県)

⑳『シーバス1・2・3～DESTINY! 運命を変える者!～』クリアファイル

円句留美子(大阪府)星隆一(大阪府)宮崎卓巳(京都府)

㉑うみにんバンダナ

金光睦也(岡山県)山本ゆかり(愛知県)小泉ひとみ(茨城県)

㉒うみにんスポンジ

菊池太一(青森県)竹内暁義(新潟県)石嶋由美(山形県)

㉓『PANZER FRONT』バンダナ

田辺紀子(栃木県)南はるか(大阪府)石黒祐介(東京都)

㉔PSソフト『ときめきメモリアルドラマシリーズvol.3～旅立ちの詩～』+プレミアムテレカ

福田勝也(和歌山県)高橋昭徳(群馬県)猿川和則(大阪府)

㉕『ツインズストーリー キミにつたえたくて…』オリジナルピンズ

菅野寛志(宮城県)三浦庸一(福井県)瀬名徹(北海道)

㉖『アートカミオン～芸術伝～』ロゴ入り時計

大脇慎一(愛知県)松永成浩(鹿児島県)江森紗枝(栃木県)

㉗『RISING ZAN THE SAMURAI GUNMAN』グッズセット

木村安秀(千葉県)野村卓弘(兵庫県)高橋元樹(神奈川県)

㉘『Pet! Pet! Pet!』ほのぼの日めくりカレンダー

足立さやか(静岡県)須藤真奈美(神奈川県)宇佐美和弘(愛知県)平山聖子(新潟県)西大成(千葉県)福田雅也(静岡県)本庄圭太(山梨県)千葉耀(奈良県)和田敏彦(宮崎県)根元泰(兵庫県)

㉙『対戦ホットギミック デジタルサーフィン』マウスパッド

日置雅人(大阪府)奥野雅彦(三重県)田中麻輝雄(愛媛県)姫路恵(青森県)福田康(岐阜県)江本達也(福岡県)宇野謙太(大阪府)飯田剛史(茨城県)根岸賢(東京都)三田徹(鹿児島県)

㉚『三洋パチンコパラダイス』お守り&場所取り札

安江真吾(愛知県)森徹(千葉県)川崎都(大阪府)

㉛『DARK TALES FROM THE LOST SOUL』ヘッドホン

飯田直樹(静岡県)山下恵美(徳島県)西田登(熊本県)加藤由紀子(北海道)高橋良太(長野県)辻本裕視子(大阪府)桑野美貴子(福岡県)佐藤琴美(東京都)藤澤利明(福岡県)築舘正樹(埼玉県)

㉜『Meremanoid』バルーンポップ

鈴木光隆(大阪府)鍋田真佐子(岡山県)原田紗枝(大阪府)

㉝『プラネット ドブ』販促キット

嶋田俊哉(香川県)冨田義(栃木県)船田智恵(佐賀県)

㉞『シルバー事件』体験版&携帯灰皿

前田一也(奈良県)太田和彦(茨城県)濱谷勇貴(福島県)

㉟『ぽけかの 愛田由美/植野史緒/宝条院静香』テレカ

宮本健司(神奈川県)安保政弘(秋田県)越野豪(神奈川県)

㊱『ククロセアトロ～悠久の瞳～』販促セット

中澤和久(群馬県)山本清美(大阪府)大西美香(神奈川県)坂口理志(佐賀県)吉本紀子(東京都)石橋仁美(神奈川県)浅野恵(北海道)杉山由香利(山口県)藪崎恭子(静岡県)松岡芙美(奈良県)

㊲『とんでもクライシス!』グッズセット

青木頂治(大阪府)

㊳『Acid』ミュージックCD

尾崎晶人(大阪府)佐藤雄高(宮城県)小林正幸(京都府)宮辺保司(青森県)後藤憲太(千葉県)堀部ちなつ(神奈川県)宮下隆(北海道)手嶋雄一(熊本県)江端俊哉(山口県)森下恵(栃木県)

㊴『パカパカパッション』テレカ

木下裕治(徳島県)和田努(大阪府)野間大祐(京都府)宇野友紀(大阪府)小林謙太(長野県)

㊵販促戦隊デコレンジャー 卓上カレンダー

香田那智(京都府)唯建一(千葉県)岡部悟(東京都)大沼靖志(千葉県)本田基司(三重県)高橋裕太(福岡県)中西了一(大阪府)中山研(東京都)宮前善(山梨県)山本祐一郎(北海道)

㊶『Lの季節～A piece of memories』テレカ

小池しのぶ(埼玉県)宮田圭(埼玉県)竹尾大輔(三重県)

PSソフト

㊷『アニメチック ストーリーゲーム① カードキャプターさくら』

岡村俊宏(北海道)森園恵(三重県)中垣彰太(広島県)田近将人(石川県)吉川美里(山口県)西村卓哉(栃木県)後藤尚志(北海道)井上隆太(東京都)和田英治(香川県)富田豪(徳島県)

㊸『TALL∞(トール・アンリミテッド)』※

秋山清一(奈良県)隅田一郎(福岡県)佐藤龍一郎(東京都)

㊹『装甲騎兵ボトムズ 鋼鉄の軍勢』

古川由季子(岐阜県)松崎友彦(岐阜県)仙田昌也(大分県)

㊺『ビシバシスペシャル 2』

土居龍平(和歌山県)植田裕一(茨城県)江森英治(東京都)

㊻『破壊王』

百瀬功(長野県)加賀谷良介(秋田県)黒田圭一(福井県)

㊼『ヴァンダルハーツⅡ～天上の門～』

後藤さとや(岩手県)江口友彦(茨城県)山田誠太郎(神奈川県)

㊽『君の気持ち、僕のこころ』

中内七海(東京都)瀬島喜之(愛知県)中西健二(和歌山県)

㊾『クイズだらけの人生ゲーム』

平川朋子(石川県)戸田敬一(栃木県)鈴木栄太(岐阜県)

㊿『グリントグリッター』

萩原将人(長崎県)藤原真一(千葉県)本田行信(東京都)

51『私立ジャスティス学園 熱血青春日記 2』

藤田明(熊本県)椎名啓太郎(鹿児島県)

52『ツインズストーリー きみにつたえたくて…』

中間竜一(福岡県)増田誠司(東京都)小倉智史(島根県)

53『バイオハザード3 ラスト エスケープ』

福田謙(石川県)宮田賢分(千葉県)古本智也(東京都)

54『マール王国の人形姫+1(たすいち)』

井上保司(徳島県)吉田建一(東京都)栗原朋子(熊本県)福田豊(兵庫県)對馬由季(宮城県)玉置克(愛媛県)上松健市(千葉県)坂上譲(神奈川県)時雅晴(東京都)遠藤実吉(東京都)

55『麻雀悟空 天竺99』

山木耕一(千葉県)柏木庸一(兵庫県)竹村武敏(滋賀県)山下功喜(愛知県)小野尾繁広(佐賀県)植田良平(神奈川県)松田淳(東京都)鳥部敏(徳島県)佐藤康代(高知県)戸部智(東京都)

56『Meremanoid』

鍋田ルナ(神奈川県)前田健司(奈良県)藤田智哉(京都府)

57『Memories Off』

荒木薫(埼玉県)新沼信輝(栃木県)江原知久(山口県)

58『ワールドサッカー実況ウイニングイレブン 4』

渋谷幸二(大阪府)仙道信利(神奈川県)葛西晃(滋賀県)

59『プラネットライカ』

深田京平(島根県)後藤千里(岐阜県)瀬名隆平(千葉県)

60『メダロットR』

森山隆二(宮城県)七瀬祐(大阪府)難波章(長野県)

61『マリア 2～受胎告知の謎～』

望月雄太(神奈川県)木戸久美子(広島県)藤原一兵(群馬県)

62『マリオネットカンパニー』

松田康治(大分県)植松俊也(神奈川県)土居輝政(北海道)

63『目指せ!エアラインパイロット』+攻略本

戸壁雅也(青森県)円藤裕作(大阪府)服部賢(大分県)

※ ㊸『TALL∞(トール・アンリミテッド)』は、『THE TOWER OF BABEL』の商品名が変更になったものです。

ウラワザデータベース Ver.12.7

近頃、昔のゲームの攻略の質問が多いです。個別にお返事できれば理想的だけど、コーナーの趣旨が違うので……(何よりも、そんな体力も気力も残ってないですぅ)。

編集部情報 聖剣伝説 LEGEND OF MANA

★隠し要素いろいろ

応募多数で競争率が異様に高かった『聖剣伝説　LEGEND OF MANA』のウラワザをご紹介。ワールドMAPの9マスすべてがランドで埋まっている状態で、L1を2秒以上押し続けると、「ランドぽこぽこ」というミニゲームがプレイできるぞ。また、ゲームをクリアした後に図鑑を開くと「禁断の書」という項目が追加されている。この選択肢を選ぶと次々と質問が表示される。各設問の返答次第で、難易度の高いモードをプレイできるのだ。



◀「ランドぽこぽこ」……早い話が、昔懐かしの「モグラ叩き」だったりする。

LV50 一撃　～鋼の人～

★最強の隠し要素!!

K1でおなじみ極真カラテの世界を描いたSLG『一撃』の隠し要素を一挙公開。①みやむ～登場：「勝ち抜きモード」をクリアするか、L1＋R1を押しながら「育成モード」をスタートすると、ゲーム内で熱演している人気声優・宮村優子を主人公としてプレイできるのだ。②隠しキャラ：条件は以下の通り。立川善久＝「勝ち抜きモード」を1回クリア。Mr.タカハシ＝「勝ち抜きモード」を2回クリアする。松井章圭(館長)＝「百人組み手モード」(ポケステの「百人押忍」でも可)をクリアする。④名言出現：「育成モード」の名前入力画面で姓を「心にのこる」、名を「名言」と入力してデータをセーブする。



◀あの元気なみやむ～が、画面狭しと暴れ回るぞ!!

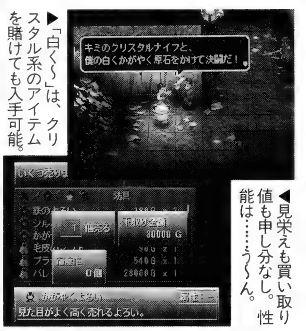


▲条件を満たせば、下段の「？」マークが選べるようになるのだ。

LV50 アークザラッドⅢ

★必見の財テク!!!

ファン待望の人気RPG3作目がついに登場！　今回は、何かと役立つ財テクを紹介しよう。まずは、「白くかがやく原石」と「プラチナのよろい」を手に入れること。前者は敵と戦って手に入れるか、宝箱で見つけること。後者は、適当なよろいを賭けて、ギスレムのデンジャードームで戦闘すればOK。2つのアイテムを使って、教会集落のウェポン教会で「実験」を行えば「かがやくよろい」ができあがる。この鎧を売れば、1個あたり3万Gもの大金が手に入るぞ。元手がほとんどかからない割には、見返りはバッチリ。ゲーム中盤以降の資金不足で悩んでいる人はぜひとも試してみよう！



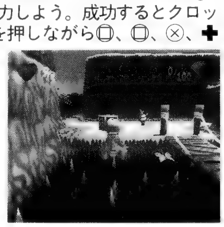
▶「白く～」は、クリスタル系のアイテムを賭けても入手可能。

◀見栄えも買い取り値も申し分なし。性能は……う～ん。

LV20 クロックアドベンンチャー

★強力コマンド!!

愛らしいキャラとコミカルなアクションが魅力の『クロックアドベンチャー』の小ワザをご紹介。タイトル画面でL1を押しながら⊗、✚下、左、上、右、◬、下と正確に入力しよう。成功するとクロックが無敵になるぞ。また同様に、L1を押しながら▢、▢、⊗、✚下、左、右、左、右と入力しよう。ゲーム中にR2を押しながら▢を押すたびに、クリスタルが増えていくぞ。ただし、コマンド入力の受付がシビアなので要注意！　コマンドを覚えて、何度もチャレンジしよう。



▶左上に注目！　針の山に刺さってもライフが減っていないのだ。

★ウラワザ・ザ・BEST★

今回も名作たちのウラワザを再録！　攻略質問のハガキにはお答えできないけれど、昔のウラワザに関してならある程度はOKです……たぶん。

■立体忍者活劇　天誅　忍凱旋

★隠しコマンド

『天誅　忍凱旋』のうれしいコマンドをご紹介。①レイアウトセレクト：任務選択画面で▢を押しながらL1、R1、✚右、下、左、上と入力。②すべての言語を選択可能にする：言語選択画面で▢を押しながらL1、R1、✚下、上、左、右と入力。③30個までアイテムを携帯できる：忍具選択画面で◬を押しながらL1、R1、✚上、右、下、左と入力。④アイテムのストックを増やす：忍具選択画面で◬を押しながらL1、R1、✚上、下、右、左と入力。⑤体力回復：ゲーム中にポーズをかけてL1、R1、✚右、下、左、上と入力。⑥特殊忍具出現：忍具選択画面で▢を押しながらL1、R1、左、下、右、上と入力。⑦彩女の隠し装束：特殊忍具の鎧を所持しているときに、忍具選択画面で鎧を装備した後にL1、R1、✚下、上、左、右と入力。⑧隠し任務★「虎の巻」モードの任務選択画面で◬を押しながらL1、R1、✚左、右、下、上と入力。

■タクティクスオウガ

★ミュージックモード

新たにゲームを開始して、名前入力画面でMUSIC-ONと入力。すると、スタート直後ミュージックモードが始まり、✚キーの上と下で選曲できるぞ。

■ツインビーRPG

★財テク＋隠しコマンド

デパートでメンバーズカードを買ったら、ナイトスポットで性格を「面白い」または「エッチ」に変える。この後、都会島のアクセサリショップでラクルリングを購入して、デパートで売ると所持金UP。また、ミニゲーム中にL1＋L2と入力すると命中率が表示される。さらに、⊘でメニューを表示させてコナミコマンド(✚上、上、下、下、左、右、左、右、⊗、◎)と入力すると、敵の弾が大きくなる。

■アザーライフ アザードリームス

★超財テク

①「物を錆びつかせるトラップ」を見つけたら、錆びる剣もしくは盾(金の剣などは錆びないので要注意！)を装備。②「足下を調べる」コマンドでわざとトラップを踏んで錆びつかせる。これを20回ほど(重要！)繰り返して「－20」という状態の錆びきったアイテムを作ったら街へ戻る。③武器や道具を買い込んで、所持金をゼロ(重要！)にする(小物を売り買いして微調整するとよい)。上記の準備ができたらあとは売るだけだ。これで、40億というとんでもない大金が手に入るぞ！

■信長の野望・将星録

★隠しシナリオ

シナリオ選択画面で✚右、左、上、下、◎、⊗、◬、▢と素早く入力すると「天下の継承者」が追加される。

※注：今回再録したウラワザは過去に発売されたバージョンで確認を取っています。そのためソフトのバグに絡んだネタは、リメイクの際に削除・修正されている可能性もあるので注意してください。

ウラワザ大募集

ウラワザを発見したら、ゲーム名と方法、効果をできるだけ詳しく書いて、下記のあて先まで送ろう。封書でもOKだけど、できるだけハガキで送ってね！　採用された人には、超豪華賞品をプレゼントしちゃうのだ。もちろん、FAXでの投稿もOK！

豪華賞品

レベル	賞品
100	￥12,000分の商品券
80	￥8,000分の商品券
50	￥6,500分の商品券
20	￥4,500分の商品券
0	￥2,000分の商品券

あて先

〒101-8305
(株)メディアワークス
電撃プレイステーション
ウラワザ係

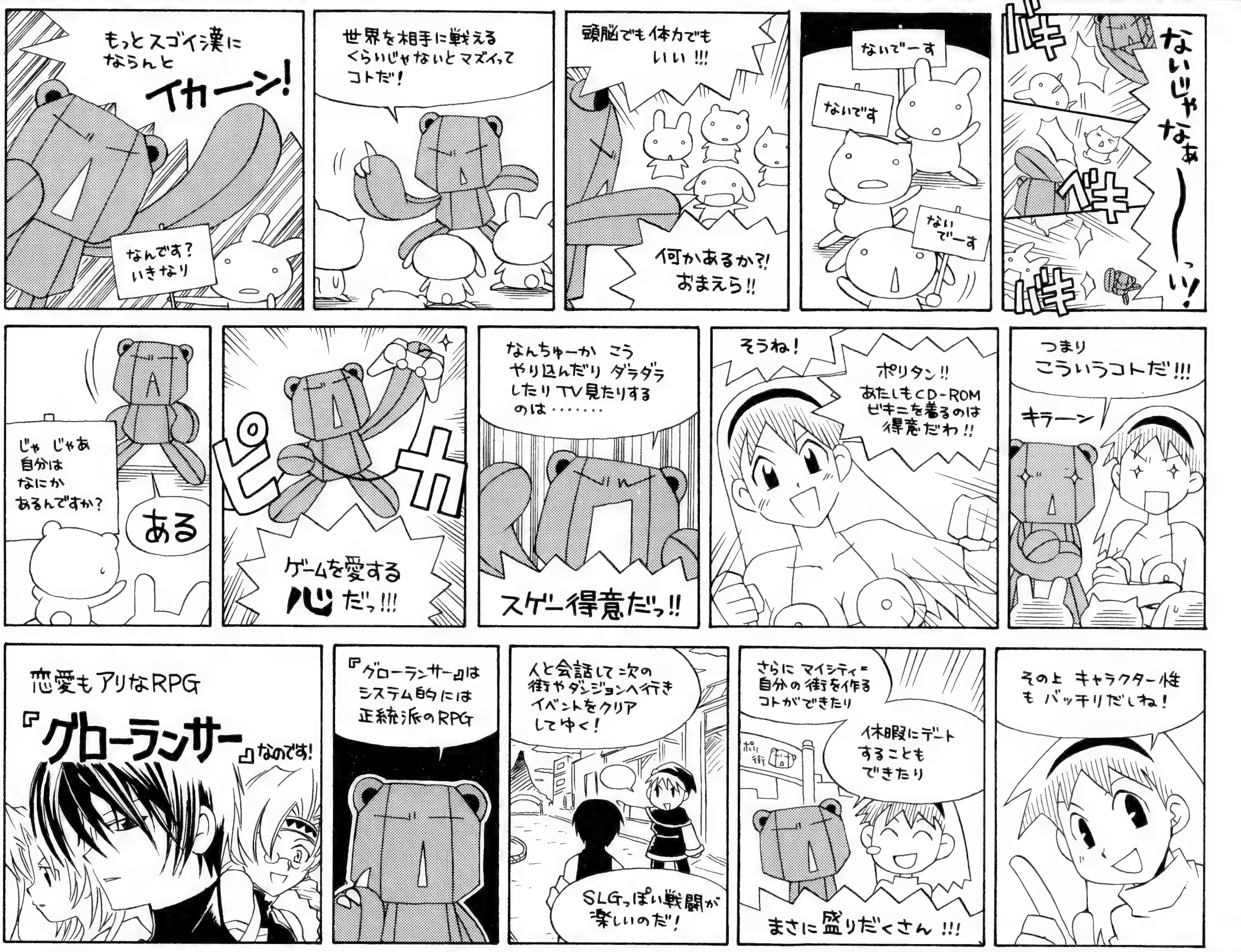
FAX
03-5281-5232
(24時間受け付け中！)

今号の採用者：LV50(2名)／神奈川県　池田俊也くん、北海道　一浪一流くん。LV20(1名)／東京都　松井良くん。

グローランサー はじめて物語

まんが 岩瀬さとみ

『ラングリッサー』でおなじみのキャリアソフトが制作した本格RPG『グローランサー』。うるし原智志氏の魅力的なキャラクターがなにかと目立ちがちだけど、ゲームとしての完成度も非常に高いのだ。攻略ページでは触れられなかったオイシイ情報満載で、これは絶対見逃せない！



グローシュは魔法の源なのです 選択いっぱいの本格RPG その1



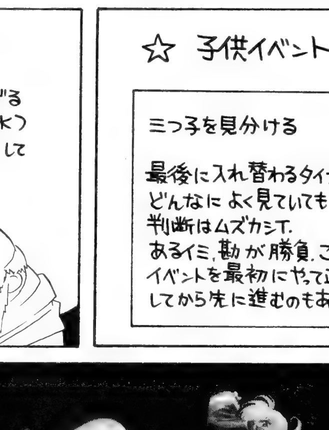
▲画面の下から上に向かってフワフワと上昇する光が魔力の源であるグローシュ　クローランサー　らしさが漂う、設定と演出の源でもある

●キャリアソフトがRPGを作るとこうなります

剣と魔法の世界は、ＲＰＧの王道とも呼べる無比最強の仮想空間だと思いませんか？　現実世界では体験できない、見ることさえもかなわないフィクションをゲームの世界を借りてプレイヤーに疑似体験させてくれます。そんなゲームならではの素敵な世界を、キャリアソフトとアトラスがタッグを組んで作ったらどうなるか？　そう！　それが「グローランサー」なのです。キャリアソフトといえば、多くの人は『ラングリッサー』とうるし原氏のキャラクターデザインを連想するでしょう。このソフトもその例にもれず、うるし原氏がキャラクターデザインを担当していますが、１つだけ異なる点があるのです。それはＲＰＧであること。決してＳ・ＲＰＧではありません。本格派ＲＰＧなのです。「グローランサー」に登場するキャラクターたちは、剣や槍を駆使して格闘したり、さまざまな属性の魔法を詠唱したりして敵と戦います。まさにファンタジーの住人といったところでしょうか。主人公は剣と魔法が使えるオールラウンドタイプ。主人公を兄のように慕うルイセは皆既日食のときに生まれた「グローシアン」と呼ばれる魔導力の強い女の子。そのほかにも、元傭兵のウォレスやおっちょこちょいの魔法使いミーシャ、心優しい看護婦のカレン、魔法・剣技に秀でた最強の戦士ジュリアン（インペリアル・ナイツ）など、魅力的なキャラクターと各々が背負うバックストーリー（運命）が、より世界観を魅力的なものとしています。そう！　まるでグローシュの輝きのように。



グローシュは魔法の源なのです 選択いっぱいの本格RPG その2



▲主人公のつき人的存在のティピちゃん。魔導力で生み出された妖精。彼女のキックをくらうのも無意味じゃないぞ。じつは良いことも…!?

●キャラクター同士のふれあいを大切に！

『グローランサー』に登場するキャラクターたちの個性は、容姿や性格の違いだけではありません。男性、女性キャラクターを問わず、「友好度」という内部パラメータによって主人公と行動をともにする（仲間になる）か否かが別れます。このことは後半で述べますが、まずは攻略法などに影響をあたえる要素としてゲーム開始直後にある最初のイベント、「キャラクターメイク」が非常に重要です。これは、主人公の成長度などのパラメータやカリスマ性といった内部パラメータを決定づけるもので、マンガでも描かれているように、買い物と称してローザリアの街（主人公が住んでいる街）をいろいろと探索し、その結果に応じたパラメータが割り当てられるのです。パーフェクトな行動をとれば、すべての成長率に優れているキャラクターができるはずですが、内部パラメータを含めるとパーフェクトはあり得ないのが実情でしょうか。基本的に主人公は格闘系なため、HP、攻撃力、守備力、移動力は重視したいパラメータです。魔力やMP倍率だけ優れたキャラクターにしてしまうと、前衛で戦わせるのが心もとないので、情けなさが炸裂することまちがいなしなのです。あとはシナリオを進めつつ、休暇イベントで親しくしたいキャラクターと会話をしつつ、友好度を上げる努力をすることです。この努力次第で、そのキャラクターを仲間にできたり、個別のエンディングを見ることができるので、ぜひ有効に過ごしてください。ここで手を抜くと、悲しいことになりますよ。



グローシュは魔法の源なのです 選択いっぱいの本格RPG

その3



▲戦闘のコツは、戦況の先読みを含めた魔法詠唱や、足の速さ、武器のレンジ、攻撃までの時間（アタックタイム）を把握することです

●リアルタイムバトルは間とタイミングを活用！

バトルにも工夫が凝らされています。「フィールドマップにいるザコ敵との戦い」と、シナリオの一環としてさまざまな条件を満たす戦い「イベント戦闘（RMC戦闘）」があります。両者とも戦闘システムは同じなので、早めに戦い方をマスターしてください。まず、このゲームのバトルはリアルタイム。アタックスピードの速いキャラクターほど早く攻撃を仕掛けられます。主人公やウォレスといった格闘系キャラクターの基本戦法は、やみくもに攻撃力の高い武器を装備するのではなく、武器レンジ（武器有効距離）やアタックスピードも考慮して選ぶのが賢い方法といえます。主人公は俊足なので、攻撃レンジが短い武器を装備しても、素早く敵に近づいて攻撃を仕掛けることができます。もし守備力に不安があるときは、槍や弓矢といったレンジの長い武器を装備して反撃を受けないような工夫をするのも1つの手です。ウォレスは非常に鈍足なため、敵へ接近するのに時間がかかり、攻撃参加しにくいのが難点です。ブーメランソードといったロングレンジ武器を装備して、あまり移動しなくても敵が攻撃範囲に入るようにすれば攻撃参加のタイミングが早まり、攻撃力を存分に生かせるでしょう。最後にルイセやミーシャなどの魔法使い系キャラクターですが、魔法詠唱の「ウエイト」を利用した技を使いこなすのが基本となります。たとえば、ダメージを受ける前に回復魔法を詠唱してウエイトをかけ、ダメージを受けた直後に魔法を発動させて即回復！こういった時間差詠唱が戦闘の基本です。

グローランサー はじめて物語



グローシュは魔法の源なのです 選択いっぱいの本格RPG その4



▲「回復魔法を詠唱したあとに即攻撃できる」というアタックタイムキャンセルも覚えておくと戦いが楽に！　特に闘技場で有効です!!

●遊べば遊ぶほど味が出るRPGなのです！

このゲームは、いかに早くシステムを把握できるかで、楽しめるか否かが分かれてくるでしょう。ではここで、覚えておきたい『グローランサー』の攻略ポイントをいくつか紹介します。まず、魔法やスキルですが、キャラクターごとに優先して覚えたほうがいいものがあります。主人公はキュアなどの回復系魔法を先に覚え、戦闘終了後のHP回復を主人公にさせるのです。これは、魔法使い系であるルイセやミーシャのMPを温存する工夫なのですが、MPを使い切ってしまうと、いざってときに困る可能性があります。使いすぎには注意しましょう。あとは「盗む」「クリティカル」は（覚えられる場合には）まず先にガンガン覚えましょう。このあたりはウォレスにも同じことが言えます。ルイセやミーシャは、遠距離かつ広範囲攻撃が可能な「ファイアボール」や「ブリザード」をできるだけ早い段階で覚える努力をしてください。力押しができるため、とくにイベント戦闘などで威力を発揮します。あとチョットした技（？）ですが、操作せずにず〜っと放っておくと、パーティキャラのおもしろい独り言が聞けたりもします。マジメにプレイしていると気付かないオマケかも……？　さて、このように、よく練り込まれたシステムやキャラクターとの恋愛など、ゲームにハマれる魅力的要素が満載！　あえて欲を言うなら、登場キャラクターがちょっと少ないとか、グローシュの表示しすぎで処理落ちする点を何とか……とかがありますが、ゲーム性を損なう欠点ではありません。これはハマれます！

おいしくてみるみるつよくなる（DS非対応）

ぬりえの時間

左ん プロフィール グラフィッカー、ドット絵師、マウス使いなどいろいろな肩書きを持ちつつ水色時代を駆け抜けた昭和の乙女。最近、まだシビレているらしいですが……はてなんにでしょ？



イラスト／左ん

COLUMNS OF 電撃コラムス DENGEKI

ついに12月になりました！　師走の忙しさをよそに、今号も業界の５人の偉人たちが最新の話題をお届けします。

★今年の目標は達成したよ！

今年こそ、「来年のカレンダーを買う」ってココロに決めていたんです。ワタシ。そして先日、画材屋サンの商品券をいただきまして、ついに念願のカレンダーが買えたってワケなんですヨー。

といいますのも、ここ数年カレンダーを買おう買おうと思っているうちに梅雨に入っちゃったりして、そのまま次の年を迎えていたのです。仕方なく、サイフに紛れ込んでいたクスリ屋の**カッコわる〜い**カレンダー（カードサイズのヤツね）なんかを使っていました。毎月紙キレに、手書きで１カ月カレンダーを作っていたこともあります。誰も知らない、ワタシの秘密です。キャッ、はずかちい。

さて、この時期カレンダーとともに来年のスケジュール手帳が店頭に並びます。なんだか**社会人の必須アイテム**みたいでチョッピリ憧れますが、ワタシには使いこなせません。コレ、１日分のスペースが決まってるから、書くことがなくてスペースが大幅に余ったり、逆に足りなくて欄外に**病的な細かい文字**で書くハメになったりしませんか？　ワタシは特に、白紙のままの日が続くと不安になるのです。おそらく、**もったいないオバケ**におびえているのだと思います。そこでワタシは、手帳の替わりにスケッチブックを使っています。といっても、中の紙が透けるくらい薄っぺらいヤツです。ご存知かな？

ただ白い紙をとじただけのモノなので、書くことがなければ書かないし、たくさん書くことがあった日は、何ページにもわたって書きます。日々あった出来事や、誰かの電話番号のメモやしめ切りの日、その他さまざまな思いつきやラクガキを、赤裸々にかきなぐってます。会議も日記もお絵描き帳もぜ〜んぶコレ１冊。まるで**絵描きさんみたい**でしょ？

このスケッチブック、ヒトさまに見られると致命的な内容ですが、ひとり密かに昔のを読み返すと実におもしろく、また哀しくもあり、味わい深いのです。うーん、**燃やしたい**。

プログラマーいわさきひろまさの男が熱い

PlayStation プログラムパワーチェック

岩崎啓眞 近況 今回は『ときメモ』について書いてくれ、という話だったので書きましたけど、どうもちょっとやりにくい文章だったなあ。ブツブツ。

★『ときメモ』について思うことイロイロ

もうすぐ『ときメモ２』の発売日。このソフトには個人的に多少の思い出があるので、今回は少々感傷的に、昔を振り返ってみよう（あれ？　もしかしてこの号の発売日には出ているのか？……そうか)。

もともと『ときめきメモリアル』は、僕が電撃ＰＣエンジンのレビューを担当していた時代のソフト、すなわち、ＰＣエンジンスーパーＣＤロムロムの……とりあえず今から５年も前に発売されたソフトだ。

当時のゲームマシンの中では実質的に（メガＣＤもあるにはあったが）ＣＤ－ＲＯＭでゲームが供給されているのはＰＣエンジンだけだった。言い換えるなら、ＰＣエンジンだけが、音声と膨大な容量を使うことが許されていたわけだが、当時は、そのことにあまりメリットが感じられる状態ではなかった（正確には、ＰＳよりも遥かに遅いアクセスと引き換えに音声と膨大な容量を手に入れていたわけで……)。

というのも、1994年当時、主なメーカーの主要タイトルは、任天堂のスーパーファミコンに移行してしまい、ＰＣエンジンはそろそろマシンとしての寿命を終えようとしていた。正直な話、発売されるゲームの質、それ自体が低下していたのだ。

そんな時期にＣＤ－ＲＯＭの容量を生かしたソフトが出るなんてことは、まずなかった。

そういう状況を背景に、僕は電撃ＰＣエンジンでレビュアーをやっていて、そのために『ときめきメモリアル』もプレイすることになったわけだが、プレイする前の印象は最悪だった。

というのも、当時、ほっんとうにＰＣエンジンソフトの質は低下の一途をたどっていて、その質の低下を何で補っていたのかというと、一言、ギャルだ。露骨な表現をするならば、ヘボいゲームには、ともかく美少女（と称するグラフィック）を用意して、声優さんにしゃべってもらって「小金を稼ごう」というソフトが大量に発売されていたのだ。

さらに、当時のコナミのイメージはというと、まさに硬派。ＳＴＧやＡＣＧが中心のメーカーだったのだから、『ときメモ』のようなソフトの印象が悪かったのも無理はない話なのだ（自己弁護かな？)。

ともかく、プレイするまでは「どうせ、適当にギャルの出てくる『プリンセスメーカー』のデキそこないだろう」くらいに思っていた。

そうはいっても、プレイもせずに「『卒業』を消化している」とか「『プリメ』型のゲームだなどといい加減なレビューを書くわけにもいかないので、ともかくプレイを始めてみることにしたわけだ。

結果は驚くべし。

最初の数時間はおもしろいのか、おもしろくないのか、判断すらできなかったのだが、最終的には、とんでもなくおもしろかった。

ＰＣエンジンのレビュアー時代に100点をつけるかどうか真剣に迷ったソフトは、いくつかしかないが『ときめきメモリアル』はその中でも迷いどころとしてはナンバーワンだったのは間違いのないところだ。

とは言ってもＰＣエンジン自体がマイナーだったために、残念ながら大ヒットすることはあるまい……と思っていたのだが、これがうまくパソコン通信（主なものはニフティサーブ。現＠ニフティ）などを通して口コミで広がったことにより、ＰＣエンジン終焉期の最後の大ヒットソフトになった。

このヒットを受けて、ＰＣエンジンからＰＳに（と、のちにセガサターン、スーパーファミコン、果てはゲームボーイにまで！）移植され、数字の面でも大ヒットを記録したわけだ（多機種展開したこともあるが、この手のジャンルの中では、今もって最大のヒット作であるのは言うまでもないことだ)。

また、この『ときめきメモリアル』のヒットを見て、次から次へと「ギャルと恋愛するゲーム」が出てきて、近代的な「(擬似）恋愛ゲーム」というジャンルができあがったのは疑いようのない事実だ。

言い方を変えるなら、『ときめきメモリアル』以前と以後とでは、ギャルが出てくるゲーム、いわゆるギャルゲーの内容は大きく変化しているとも言える。

ところで、この『ときめきメモリアル』はゲームとして見ると、確かにバランスは優れていたし、多分、はじめてすべてのセリフに音声のついたゲームだし、当時としては膨大な量のイベントが入っていて、奥が深かったし……とイロイロと「おもしろいところ」を挙げることはできるのだが、本当に見事だったところは、このどれでもないと思われる。

良く考えれば「声」を除けば、これらの要素やシステムは、実は『プリンセスメーカー』や『卒業』に代表される、当時の流行ジャンル、いわゆる「育てゲー」に含まれているものばかり。言いかえれば、当時すでに使い古されたテクニックなわけで、圧倒的な量を除けば、どうして「おもしろい」と僕自身が思ったのか、説明できないわけなのだ。

では、何が僕をそこまで血迷わせたのかというと、これは一番大きかったのは疑いもなく、そのフォーカス、つまり「ゲームの目的」だった。

当時、僕はすでに『プリンセスメーカー』などの「パラメータを操作して、イベントを見る」タイプのゲームは知っていたし、当然プレイもしていた。『ときめきメモリアル』もその手の「パラメータを操作して、イベントを見る、パラメータ戦略を競うゲームであろう」という想定の元に、レビューを開始したわけだ。

ところが『ときめきメモリアル』はそうではなく、自分のパラメータを上げるのはバカみたいに簡単で、パラメータ戦略は実質的に必要のない、女の子との恋愛（と、それをめぐるドタバタあれやこれや）に主眼を置いたゲームだったわけだ。

その出会いを新鮮にするために『ときめきメモリアル』は、『プリンセスメーカー』や『卒業』のようなゲーム（確かに嘘ではないが……）と見せかけて、女の子の情報をほとんど出すことなく、突然完成したゲームが登場するという手法を取った。

わかりにくいかもしれないが、これは、いわば一種の「ゲームの手品」なわけだ。そんなものにプロのレビュアーである僕までが、あっさりひっかかり、そのおもしろさに時間を忘れてハマッてしまったわけだ。

今になって、冷静にゲームシステムを見直してみれば、基本的にはやはりパラメータを操作するゲームで、そのパラメータ操作の中心が「女の子の好意」であるところが、新鮮であった、ということに尽きてしまうのだが、いや、当時は本当にだまされたものだ。

というわけで、『ときめきメモリアル２』について期待してみよう。

恋愛にフォーカスを当てていることを隠すのは、前作当時のように知られていないタイトルではないないだけに不可能だ。

ゲームシステムも、そしてイベントの起こり方も、だいたい想像がつくし、なにより前作を引きずる以上、大きく変えられるわけもない。つまり「どんなゲームなのか？」をみんなが知っている状態で評価されることになり、非常に厳しいのだ。もし前作と同じ手品なら、もう誰もひっかかりはしない……。

とにかく今は発売が楽しみだ。どんなゲームに仕上がっているのだろうか？

よしきくりんのへんちくりんコラム

初心者の気持ち

よしきくりん プロフィール　『ときメモ』優美役でおなじみのキュートボイスアクター。ドライビングテクニックはB級ライセンスを持つほどの腕前。今回のゲームレポートは『ロビット・モン・ジャ』！



★キュートなキャラ再会で 3段ジャンプも再開！

澄み渡る秋空の下、ゴルフコンペに行って来ました。ゴルフというと、たいてい千葉県や茨城県方面に出かけることが多いんだけど、今回は珍しく山梨県の中央道沿い。大月ＩＣからちょっと走ったＧＣ。ビックリだったのはこのゴルフ場、標高がかなり高い場所にあるため、ゴンドラに乗ってホール間を移動。かなりの遊園地気分を満喫!!　なかでも14番ホールは一番高く、標高が780ｍくらいあり各ホールのグリーンが段々畑みたいに見渡せて気持ち良かったぁ。それに山の木々も紅葉していて、さながら『みんゴル２』の秋バージョンって感じでした。スコアの方はというと、今回は練習不足のために……。夏はあんなに調子が良かったのになぁ。でもロングパットが決まってパーを取ったホールもあったのよ!!　これホント。充分に楽しんだコンペだから、まっいっかぁ。また練習します。

今、フジＴＶ系列で中継している「ワールドカップバレーボール'99」。このＣＭに登場するキャラクター、バボちゃんの声は何を隠そう私の声です。チェックしてねぇ〜!!

さて、今回のゲームレポートは「とびゲー」シリーズの第３弾『ロビット・モン・ジャ』をお届けします。キュートなキャラは相変わらずのカワイさ。私、久しぶりに手に汗握っちゃっています。舞台となるのはハナウマ星。これってハワイのワイキキから車で30分ほどのところにある〝ハナウマベイ〟というシュノーケリングができることで有名なビーチから命名されているんだろうなぁ〜きっと。ハワイフリークの私としては、それだけで親しみがわいてきちゃいます。そのハナウマ星の住民からさまざまなお仕事の依頼があります。一番最初に出会ったのは「あきひこクン」。この男の子を背中に乗せて赤い屋根の家まで連れて行ってあげるんだけど、久しぶりの「とびゲー」なもので、もたもたしていたら、すかさず「もっと左だよぉー」とか「違うよぉー」とか言われちゃいました。こんなガキンチョに言われるなんてくやしぃー。研修地ＡとＢで練習、練習。お陰さまで、やっとカンを取り戻せましたぜ。今では３段ジャンプもお手のものよ！　温泉発掘のミッションでは鉱山を発見しました。きれいな石がキラキラしていますよ。探してみてね。前作よりはミッションの数は増えているけれど、もう少しステージが長く楽しめるといいなぁ。

さて近々私はエネルギッシュでアートな街〝ニューヨーク〟に行ってきます！　こちらのＮＹレポートもお楽しみに!!

イラスト／よしきくりん

シリコンバレー在住・ナベＰ殿下が贈る

西海岸電脳遊戯事情

ナベＰ殿下 近況　テレビで映画などを見ていると日本ではぼかされるような局部がそのまま映っています。最初はびっくりしたけど、慣れるとぼかす方が不自然な感じ。そろそろ止めたら…？

★マイクロソフト ゲーム機発売の噂

このところマイクロソフト（以下ＭＳ）がよく話題になっています。世界で一番金持ちのビル・ゲイツ会長率いるこの会社は、パソコン（以下ＰＣ）の基本ソフトから出発して、アプリケーションソフト、開発用ソフトなどの分野で独占的に業績を伸ばし、ＰＣ市場の急速な拡大と共に他に類を見ない速度で世界一の巨大なソフト会社にまで成長しました。

その独占的という点が、アメリカで独占禁止法に抵触するかどうか、長い間に渡って審査されていたのですが、11月５日に連邦地方裁判所が独占という事実があったことを認定しました。これによって、ＭＳはかなり不利な立場に追い込まれ、場合によってはＯＳを作る会社とアプリケーションやその他のソフトを作る会社に細かく分割されたり、これまでに独占を背景として他社に与えた損害の賠償などを申し渡される可能性も出てきました。これは、いままで向かうところ敵なし状態だったＭＳにとってはかなりのピンチです。

もう１つは、ＭＳが家庭用ゲーム機を発売するかも知れないという噂です。次世代ゲーム機がこれまでと違って、インターネットにつないだり、ＤＶＤを見られたり、これまでＰＣが占めていた地位を脅かしてきそうなので、対抗していかないとまずいと考え始めたようです。とくにＰＳ２の性能とその方向性が、ＭＳのホームＰＣ構想とぶつかる可能性に気がついたのかもしれません。

ＭＳが作るゲーム機として考えられるのは当然一般のＰＣ用のゲームがすべて動くようなタイプですが、これがもし発売されたときには、ドリームキャストのようにＰＣとの相互移植が楽な機種には同じタイトルがダブってしまうというマイナス面と、タイトルの増加というプラスの面の影響が予想されます。

一方、独自性の非常に高いハードウェアの上に、アセンブラのサポートもして、開発工程でも独自性を強調しているＰＳ２は、あくまでも専用ゲーム中心で勝負していくことになるでしょう。ＰＳでゲーム市場を勝ち抜いたソニーは、他機種との相互移植度をわざと下げることで、後継機でその優位性をさらに強めようとしているように見えます。ただ、ＭＳのゲーム機が出た場合には、とくにゲーム以外の部分での競争は激化するでしょう。

さて、最初に述べた「独占」の認定がＭＳのゲーム機発売を後押しするのか、引き戻すのか。家庭用ゲーム市場への影響の大きさを考えると、しばらく目が離せません。



イラスト／山師

流通の鬼かまやんが斬る！

PS業界大人の話

鎌田重昭
プロフィール

フリーの業界事情通。現在のお仕事は、ゲーム評論、ライター、プランナー、CGデザインなどなど、多彩で多才。流通関係の話は得意中の得意でおまかせなのです。

★「ネットワーク新時代へ〜3.環境編」

11月も下旬となって、ようやく寒く感じる日が多くなってきましたね。今月上旬までは暑いと思う日のほうが多かったくらいで、いきなりの気温変化で体調を崩された人も目立ちました。

それでも例年に比べれば暖かいような気がします。なんたってウチの仕事場はまだ冷房が入っていますから。狭い部屋でパソコン６台、ゲーム用のモニター２台がつけっぱなしだと、さすがに暑いですね。

前回は誌面がたりなかったのでお話しできなかったのですが、このコラムでも以前からときどき取り上げている中古問題に、新たな進展がありました。もうご存じの方も多いとは思いますが、大阪地裁で「中古販売は違法である」という判決が出ました。これは前回東京地裁で下された判断とまったく逆の結果となりました。

ほぼ同じ内容の裁判で、それぞれ正反対の判決となったワケです。これは「ＴＶゲームの著作権」といった技術の進歩によって新しく発生した問題に対しては、法律の整備などが追いついていけないという現状が端的に表れているのだといえるでしょう。

「じゃあ、大阪では中古ソフトを買ってはいけないけど、東京だったらいいの？」という疑問を持った人も多いと思うので、そのへんをちょっとご説明しておきましょう。

今回の判決というのはそれぞれの地方裁判所の見解であって、法律の解釈として決定したものではありません。東京・大阪どちらのケースでも判決を不服として上告（さらに上級の裁判所に訴えること）されますから、次は高等裁判所で争われることになります。

たぶんここで出た判決についても納得されないでしょうから、最後は最高裁判所での争いとなります。ここでの判決が法律の解釈となるのです。最高裁での裁判が終わるまでは違法だ、適法だと決めつけられません。

ですから、現時点では裁判所からの仮処分命令でも出ないかぎりは中古販売を続けていても「違法」ではありません。メーカーと販売店が歩み寄らないかぎり、あと２〜３年はこうしたハンパな状態が続くでしょう。でも、機会があるごとにお話ししているのですが、メーカーも販売店ももう少しユーザーのことを考えて対応してほしいと思うのですが……。

さて、気を取り直してネットワークのお話しに戻りましょう。来年はいろいろな意味で日本のネットワークが変化する年になるだろうといわれています。これはネットワークの環境整備が飛躍的に進み、利用料金などもグッと安くなることが見込まれているからなのです。

現在インターネットに接続するには、ほとんどの人が電話線を利用しています。もともと電話というのは「声」というアナログデータを伝えるためのものですから、コンピュータの信号のようなデジタルデータをやりとりするにはあまり向いていなかったのです。

パソコンと電話線を結ぶモデムという装置はパソコンのデジタルデータを、電話で話すのと同じアナログデータに変換するためのものです。相手側ではこれをもう一度デジタルデータに再変換して受け取ることになります。

ですからエラーも多かったですし、通信速度もあまり速くならなかったのです。これに対してＩＳＤＮというのはデジタルのままでデータをやりとりしますので、速度はグッと速くなります。しかし、これも電話用の回線であるという点では同じなので、上限はあまり高くありません。

もう１つのポイントは、この電話線を使った通信は会話をしているのと同じだけの電話代がかかるという点です。もちろん、各種割引サービスはありますが、決して安いという金額ではありません。

こうした従来型の接続サービスに対して、現在整備が進んでいるのは専用回線を使った接続サービスです。まず、一部地域ですでに始まっているのがケーブルテレビの回線を利用した接続サービスです。ケーブルテレビでは契約した利用者の家まで専用線を引きます。

このケーブルの容量はかなり大きいので、ＩＳＤＮの数倍という高速で通信ができます。さらに月額の利用料金が、６千円前後と安いところが多いのです。しかも、これは通話料と違って「ずっとつなぎっぱなし」にしておいても料金は変わりません。

ただし、ケーブルテレビの場合は地域によって格差が大きいのがネックになっています。全国的に見ると普及率はまだまだ低いですね。

次に現在準備がすすんでいるのが電力会社系列と電話会社系列の新型接続サービスです。これはそれぞれが持っているネットワーク（電力会社さんは電柱を持っていますよね）を使って、高速な接続サービスを安く提供しようというものです。

こちらも月額１万円以下という安値で常時接続のサービスが提供されそうです。それも両者が競争になりそうなので、さらなる値下げも期待できます。

こういった環境の変化が次期のＴＶゲームに大きな影響を与えることになります。お話はここからがおもしろくなるのですが……この続きはまた次号で。

■先日ＴＶでセガが独占禁止法違反の疑いで捜索をうけたというニュースが報道されました。定価を下げたときに販売価格をこれ以上安くしないようにと販売店に申し入れたというのが容疑だそうですが、独禁法違反と聞くとなんだか複雑な気持ちですね。あ、深くはつっこまないで下さい（汗）。



イラスト／菅野博之

PSの奴隷

どんなことにも負けないくらい強い気持ちでつながりあってしまう新世代のハガキ読者参加型コミュニケーションページです（仮）



まんが／岩瀬さとみ

さて、そろそろ年末です。というか、アッという間ですね。今年の冬もゲーム業界はアッチチチ。って……ヒロミ・ゴウももう少し考えないと。人として。じっくり『ドラクエ』で2000年。ステキ。

ＰＳの奴隷は絶好調発売中のＰＺＧ作成ソフト『落ちゲーやろうぜ！』は作ってよし、グランプリ参加作品で遊んでよしなんですよ。お店で売ってなかったら注文しよう！　と、なんでまた……宣伝してるんだろうと心配になる、素晴らしきＰＳ及びゲーム全般を愛する貴方にお送りする、ＰＳ、ゲーム中心の何でもありな読者様ページです。参加方法は超簡単。ハガキを買って、何か描いてあて先明記でポストに入れるだけ！　ソレだけです。たったソレだけ。読んでるだけより、楽しいですよ。多分。

その日、F県M市で発見されたアイテムが突然作動。世界中に真実を無差別に散蒔き始めた。嘘をつけないとかそういうレベルではなく、単純に、様々な思考が一気に入り交じったのだ。激しい混乱が生じる中、オレが唯一つかみ取れたのは電撃プレイステーションの読者ページ「PSの奴隷」は略して「DPSど」、11ページで大迫力、掲載ハガキ枚数ゲーム専門誌最強のスペック！　確かに文字は小さいですが、じっくり読めば他では味わえない楽しさがこみ上げてくるってことぐらい。それ以外はもう……何が起こっているのか判断するのも難しかった。膨大な情報に常に襲われ続ける人類は、コレからの方向性を模索しようにも、方法論すら浮かんでこない。……人類は最大の危機を迎えていた。

コレだけたくさんゲームが発売されると、どうすればいいのか判らなくなります。いや、全部は買えないですからねぇ。本当に。選ぶのって難しいですからねぇ。

レビューとか参考にするわけですけどね。DPSどのハガキとか。

▶栃木県　天無月さん：発表会は1月に延期されちゃいました。何が出展されるんでしょうねぇ？



▼東京都　亀道楽さん：リアル『どこいつ』……笑。怖いですって。





◀大阪府　わたなべつとむさん：そして彼氏も一緒にハガキを……笑。ステキな生活です。



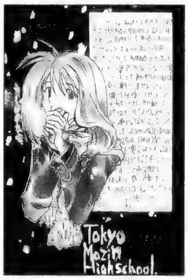
◀富山県　トラノコさん：お疲れ様でした。まずはおめでとうございます。コレからですね！



◀埼玉県　あゆさん：良いこともあれば悪いこともある。ガンバりますからガンバりましょう。



◀岐阜県　宮崎あきかずさん：キレイですよね。コレが進歩ってヤツでしょうか？



◀滋賀県　惣水楓さん：床部の人間も継続とか、忍耐とか苦手で……続いたのはすべて読者様のおかげです。



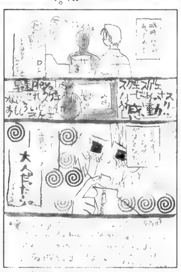
◀福岡県　いちがやまみさん：実際にいたらどうなんでしょうねぇ？　ちょっと見てみたいです。



▲栃木県　ぐなぐなさん：そうですね。彼らがいなくても大丈夫なところを見せて欲しいですよね。



▲青森県　くめた夏緒さん：何かその辺が、続編へのヒントの様な気がしてなりません。



▲北海道　麻城タマさん：なりますよね。妙にそそられるタイトル多すぎデス。



▲埼玉県　李桃餅さん：熱湯長男。どうしたって、スネ毛とか、やな感じになっちゃうし……。笑。



▲香川県　鞘香さん：思いこみは大事ですよね。というか、できないと思っていると……×です。



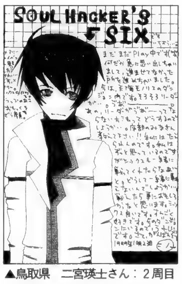
◀静岡県　スピッツ犬さん：いや、ティファになら、やってもらってもいいんですけど。そういえば飲み屋のママですし。妙に色っぽいですし。



◀愛媛県　如月二月さん：地味なんですよ。娘さんたちの生活は。笑。いっけんハイテクなんですけどね。もう2年ですか……2年前にはPS2なんて考えられませんでしたよねぇ。そうして、普通や基準がガンガンレベルアップしていっちゃうんでしょう。2年後は……どうでしょう？



▲東京都　樋口真さん：もうそのまんまというか。でも、ソレはソレで楽しいんですよね。



▲鳥取県　二宮瑛士さん：2周目でないと、助けられないんですよねぇ。ファイトです。



▲茨城県　機巧さん：単細胞まっしぐらなのはカッコイイと思うんですけどね。



▲奈良県　輪廻さん：たまねぎ剣士×4となっちゃうのが……ちょっと悲しいですけど。



▲埼玉県　山吹日和さん：かなり甘えん坊ですよね。トラブルメーカーですし。



▲神奈川県　鈴乃葵さん：専用コントローラだと楽ですけど……でも確かに大丈夫ですよね。

「実は、自分の希望している進路と親の希望している進路が違うんです（私は天文関係の学部のある大学に行きたい－親は自分の店、うちはちょっと大きなコンビニです、を継いで欲しいので、経営とか、経済を学んで欲しい）。コレまで、ソレなりに良い子で通してきたので、親も反対するとは思ってなかったらしくて。なんか、ケンカするのも面倒になってきたので、もういいかな、言いなりになるか、とか思い始めてたりしてます。どーなんでしょうねぇ？　この時期になって今さらなんですけど」茨城県　繰輪雷久さん：

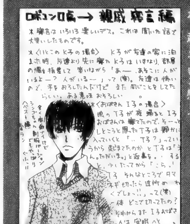
進路は……大変ですよね。自分のやりたいこと、能力、親の意見……いろいろな要素を考えて判断する事になるわけですし。一番いいのは当然「自分のやりたいことをやる」だと思います。どんなにツライことになっても、自分の決めたことなら納得しやすいですからね。でも……逆に言えば実はソレだけなんですよね。差は。自分で決めたことも、親とか他人が決めたことも。例えば。自分が「これだ！」と決めたことでも後になってダメだった……っていうこともあれば、他人に用意された道を行って、OKだったってこともあります。やってみないと判らないこともあるし、やらないで判ることもある。まさに人生イロイロ。両親に説得される＝まあ、いいかと思えるっていうことは、その意見は少なくともムチャじゃないワケですしね。この辺の判断は、その人ごとに違うと思うのです。両親や友だちなどの意見を聞いて、それに大きく左右されるからといって、ダメではないでしょう。ただ、ケンカするのが面倒だから、言いなりっていうのはやめておいた方がいいかもしれません。両親は絶対に貴方のことが好きですし、貴方も嫌いじゃないはずです。お互いに好きなのに、話し合いが出来ないっていうのは悲しすぎです。お互いの話をキチンと聞いて、お互い考えて、その結果「まあいいかな」なら、両親の言う通りもいいんじゃないかと思います。とにかく、話しましょう。相手を説得したいのなら、様々な資料を集めるのも手です。「私がやりたいの！」と言い張っても、先に進まないことも、ちゃんと調べて「これこれこういう現実があるから、私はこうしたいんだ」という説明なら、聞かない方がおかしいのですから。まあ、そういうことお構いなしで感情的になってしまう両親なら、その辺を上手くコントロールするのも手です。とにかく。自分と、周りにいるみんなが納得する様な展開になる様に、ガンバって下さい。そういう人生の分岐点のひとつを「諦め」で決定してしまうのはもったいないですよ。攻略、攻略。笑。

ロボコン0点な人

全米ナンバー1

今回は、『マトリックス』と『鳥の城』未見の方は読まないで下さい。（ほ）

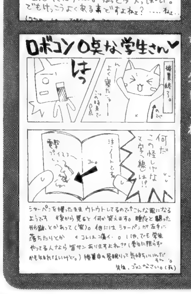
一人で映画を見に行きました。しかも悔しいのでハシゴです。そんなワケで映画レビュー。ネタバレありなので、まだ見てない人はここで終わり。【その1】イカすぜ!!「マトリックス」：今さら「マトリックス」です。さてその内容ですが、面白かったですよかなり。話だけ聞くと難解で押しつけがましい印象を受けてたんだけど、実に単純明快なアクション映画。監督がTVや特番に出まくって講釈垂れるから難しそうに思えるんだけど、うだうだ理屈こねないで頭をカラにして見るのが楽しいね。確かに救いのない話だけど、それをまったく感じさせない能天気な映画。簡単に説明すると、「今暮らしている世界は仮想現実だ。本当の人類はコンピュータに支配されていて、人は仮想現実の中で夢を見ているに過ぎない。そしてオレは人類の救世主だ。この世の中が仮想現実であることを知っているから何だってできるぜ。銃だって撃ち放題だし、人だって殺し放題。カンフーの達人にもなれるし、弾だってよけちゃうぜ、いやっほーい!!」と、ある意味バカ映画の部類に入る気がする。（さらにさらに、ネタバレになるのでノドに続く→）



◀富山県　[illegible]さん：[illegible]ね。起きている感じで。



◀兵庫県　ぴょん吉さん：日曜なのに、やり[illegible]ますよね。学校行かなくて良かったです。



◀埼玉県　山崎[illegible]さん：なんであんなに[illegible]ちゃうんでしょうねぇ？

もイカン。そこで私が新しいキャッチを考えてみました。「おっす、おらネオ!!　いっちょやってみっか〜」。これだ!!　今後はこれでいけ（パクリじゃん）。そういや前号で（魔）さんが「ブレイド」と比べてたけど、イメージ先行でやりたいことやってるだけという点では、まったく変わらないと思う。「そして彼の活躍はまだまだ続くのであった…」というラストまで同じだし。ただ本場仕込みの動きとかCG技術とか金のかけ方とかといった点で「マトリックス」の方が断然上。よく考えたら、弾丸避けるくらいなら「ブレイド」でもやってるんだよね。なんで「ブレイド」は受けなかったんでしょう？　アクションがオーバー過ぎてインチキ臭かったからかな。その点キアヌのカンフーシーンはスゴイね。たった4ヶ月の訓練であそこまでそれっぽい動きができるとは驚きだ。俳優という点ではスナイプスの方が好きだけど。つーワケで私は「マトリックス」を支持します。DVD出たら買うぜ!!　PS2発売までに出るといいな。（次のページへ続く・ほ）

なんかお前の推薦文読んでたらなおさらどーでもよくなった。笑。DVD出てからでいい（魔）

「PSどのポイント制について」：ハガキ、文章、とにかくあなたの名前が誌面掲載されると5ポイント。このポイントがドンドン貯まっていくと、何かと良いことが起こるのです。ポイントが手に入るコーナーは「PSの奴隷」「4色奴隷」増刊Dの「CDの奴隷」の3つ。どのコーナーで採用されてもOK。良いこと＝オリジナルグッズは、現在鋭意制作中。内容は右ページを見てね！　もうできるよん。100号から心機一転してます。ポイントリセットで気持ち新たに次の決算を目指してます（次の決算号はまだ未定です）！　ハガキを送って楽しい毎日。さらにオマケ付きってワケでいかがでしょう？　住所もカンタンになってますし。ね？　描こう？

（ロボコンからの続き）だってラストで●●●主人公がヒロインのキスでいきなり●●●●●ですよ!! そう予言されていたという理由だけで!! しかもその予言自体に何の裏づけもないという!! おまけに、●●返った途端救世主として覚醒して、さんざん無敵を誇ったエージェントを軽～くひとひねりするんだからたまらんですわ。ここで「なんでやねん!!」って突っ込んだらダメ。「荒唐無稽な」と嘲ってもダメ。ここは心をときめかせるシーンなのです。そう、スーパーサイヤ人になった悟空が、さんざん苦しめられたフリーザを一撃で倒したときのように!! ……やっぱこの映画に関しては、宣伝のやり方が悪いよ。テーマ性を前面に出して、なんかお洒落でクールな印象を与えてしまっている。「攻殻機動隊」をさんざん引き合いに出して、押井守的印象を与えているのも失敗。そういうのを期待して、疑り深く斜に構えて見ていた人間は肩透かしを食らうかも。普通に荒唐無稽なアクション映画として宣伝すれば良かったのにね。なんか小難しそうなキャッチコピー

ギャルとゲームとなみだとちくび

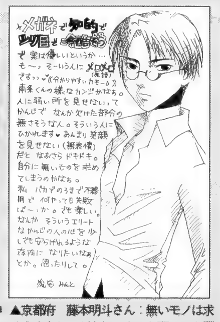
この号の出る頃は『ときめき2』の発売直後か。ファンの皆さん、限定版は手に入った？　俺は一応3本予約したけど、今ごろホントに手にしてるか、まだ不安なんですけど。（中）

編集部で仕事をし、ときに数泊する状況では、いろいろと不便ってあるんだよね。個人的に困るのは食べ物。着る物はやや無頓着、寝床はどこでもOKだけど、これはそうもいかん。ウェイトダウンのために食事を変えてから、常食だったファストフードや焼肉弁当、ジュース類はほとんど口にしないんで。ていうか、ソーセージやピザの焼ける匂いで気分悪くなるくらい、好みが変わったからさ。トースターを持ちこんでライ麦パンなどを食べることで問題は解決に向かったけど、じつはまだ不満。それは米！　家では玄米（小さな鍋で1人分炊く）だけど、さすがにこれは売ってないからね。で、どうしよう。炊飯器があればいいんだ。答えは簡単。買ってきました（笑）。うーん、オフィスに炊飯器って、さすがに違和感が。でも、玄米は米研ぎの必要がほとんどないから、水入れてスイッチ押すだけ。コンビニで高いメシを買うより、よっぽどいいぞ。水はあらかじめポット型浄水器に通して使う。その辺のぬかりはないぜ。こうした環境を整えた結果、玄米を2合炊き、目刺2匹をトースターで焼き、納豆、煮豆など副菜を用意。ついに編集部で和食の野望を達成したのであった。メシは1合たっぷり食べ、残りは後で焼きおにぎりに。これがまたウマいんだわ～。以上で泊まり対策も万全！もっとも、帰ればそんなことをする必要もないんだが……。

オレも買ったし。トースター。（魔）



▲香川県　鞘香さん：胸のフニフニは神秘ですよね。なんていうか、永遠のテーマっていうか。



▲京都府　藤本明斗さん：無いモノは求めますよね。どうしても。お互いに必要ですよね。やっぱり。



▲千葉県　竜月みあさん：競泳用の水着だと多いですけどね。妙に生地が少ないの。



▲東京都　みなっち1号XYさん：なんとなく、ネトネトしててHですよね。



▲宮城県　白河風華さん：いつでも特訓って意味じゃないですよね。



▲静岡県　瀧上アサオさん：元気良さそうです。エロくはないですが（笑）。



▲宮城県　NAKOさん：トーフはありませんでしたね。ちょっと残念でしたが……。



▲新潟県　RATAさん：確かにナナミに一番似合う食べ物は肉まんですかね。



▲福島県　桐蕉多慎さん：頭大きいとさらに強調されちゃいますからね。ぐすん。



▲東京都　松崎央実さん：お疲れ様でした。なんでもなくて良かったですよ。



▲愛媛県　如月二月さん：PSのコントローラは特に1回転が出にくいデスし。



▲埼玉県　四上ハルオさん：細かい設定はウレシイですよね。ドキドキモノです。



▲大阪府　水上陽平さん：忍者は……名字ない人多かったでしょう。きっと。



▲山口県　笹倉たかせさん：いい友だちっていうかトゥーリーフFC会員？



▲愛媛県　風天さん：とにかく難しいですよね。このゲームの世界や、キャラは。



▲愛知県　NeNeさん：便器に入るのは……どうなんでしょう？　気分は？



▲香川県　鞘香さん：コツコツとひとつひとつ叶えていきませんと。



▲宮崎県　片山久緒さん：でも初対面でボケナスは……。しかも連発。



▲神奈川県　吉野源浩さん：ガンバりましょう。ココからが勝負ですね。



▲北海道　香月りんさん：どうしても向き不向きがありますからね。ACT、特に格闘は人を選びます。昇竜拳コマンド……って言われてもなぁって人はものスゴク多いハズ。



▲埼玉県　小島要さん：頭の悪いお嬢様はあまりにピッタリで……笑。あ、ファンの人にボコボコにされちゃいますね。歌で痛めつけられますしね。大迫力です。



▲北海道　高崎カンナさん：そうやって想像していくと、たまらないです。


▲群馬県　桜場瀬名さん：今の野望はPS2で『2』ですかね。

まんが／風上旬（そんな……掲示板に依頼を書かないといけないんですか？）



各種コーナー絶賛大募集中なのです！

「へたくそ王」：ハガキ大募集中。自分のイラストの下手さを自慢するコーナーです。何を描いたかの解説付きで送って下さい。まったくわからないのは×（笑）。人気爆薄。
「プリクラQ」：プリクラを拡大コピーでハガキに貼って送ってくるとちゃんと見えることが判明！
「カラオケGO」：まだかなりちゃんと募集中（笑）。
「ゲームライター講座」：ライターになりたい人へのプチ講座。続けて読めばキミも立派なDPSライターになれる！　かもしれなかったり。



▲福岡県　菊地弥さん：ガンバって下さいね。電撃シリーズよろしくお願いします。

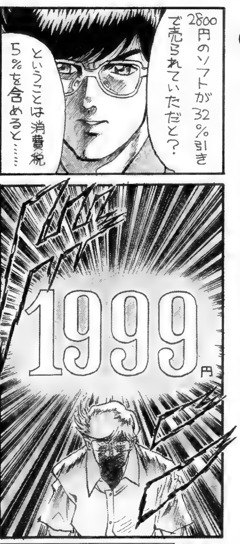


▲新潟県　RATAさん：勘違い入ってますが、楽しいのでです。

新コーナー大募集！「職業のひ・み・つ」

新コーナー！　あなたのお仕事の秘密を描いて送ってください！　学生も仕事のひとつ。これは一般には知られていない！っていうネタなら何でもOKです。地域限定、風俗、公務員など何でも可。ボクに教えて！　何かを。

ボディブレードが大流行（？）の床部ですが、俺も以前は通信販売好きでした。印象に残っているのは、ミラクルアイという商品。メガネの形をしていて、「これをかけてHビデオを見れば、わずらわしいモザイクが消えて見える！」というものでした。ハガキで注文し、代金￥9,800を振り込んでから1週間後、それは届きました。簡単に言えば、ピンク色のプラスチック製メガネでして、レンズの部分もレンズではなく、フレーム部分と同じピンク色のプラスチックになっていました。かけてみると、ちょうど目のあたりに1ミリぐらいの穴があいていて、目を思いっきり細めればボヤけてではあるけど、かろうじて前にあるものが見えるという感じでした。モザイクはなんとなく消えて見えましたが、使えませんでした。（ぴ）



まんが／田中まさし（というか、ソフトである必然性は？　キバシ！）・イラスト／NDO

ランキング発表

355：トモ
315：樹宮匡平
310：鯖田ユキ
275：くめた夏緒
245：小見幸子
230：NeNe
225：楓来らみー
220：ねこ香織、RATA
210：宮崎あさみ
200：秋山たつみ、藤咲尚
195：雨宮五月、白河風華
190：いちがやまみ
185：吉四六、仙蛙
175：佐戸原ひろあ
：民てる戸、長尾叶矢
170：如月二月、英桃
：布施唯華
165：朝月、喜多川セイ
：東本夕夜
160：昭直利、ヒウラムト
：ポリエステル

●155：ＣＵＳＴＯＭ、藤苺らえる、水上陽平、●150：彩軌彼方、松本あけり、水月ユーリ、●140：風天、亀道楽、小島要、伸縮自在のもやし、蘭丸、●130：あゆ、樹村Ｓ、すだこ、ＴＯＭＹ、●125：祥人、せんづき千春、ばらスィー、南さつき、●120：あずまことね、今村カオル、Ｈ・制作所、葛城ヒナユキ、名古屋の妹、●115：秋月枯都、綾千、小島菜こぐみ、田中将司、火鳥ユウコ、●110：朝凪尺花、菊地弥、のぶすけ、藤真日雨露、李桃餅、●105：ごぢうり、白河勇魚、日野晴火、山吹日和、●100：彩秘、いちご、ＳＡＴＯＭＩ、サハライワリ、水鶏、瀧上アサオ、鶏肉、●95：朱見珠、白犬、スティーブン、乃亜、ののき、水都花鈴、四上ハルオ、●90：朝影礼都、スっちょん、ぞう、貴音しゆり、十々夜、永原咲耶、ひろたかまつこ、マルガリータ、柳けふ、ユズコ、ゆず21号、●85：アヒル師匠、いふじこう、大澤紅愛、週末の怪人、ＮＡＫＯ、のみねこ、まりやまね、山形紅子、輪廻、●80：亜葵、片北のん、吉良、ばく、まじん、松崎央実、水柾珠呂、●75：哀原斑、えんぜるまの、楓月さらら、唐川遊人、琴平日生、スカトオハル、NoMi、ハリガネ、ふぐ茶、藤本明斗、みなみ流水、望月きりか、ユドウフ



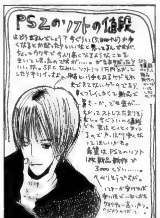
◀埼玉県　ふぐ茶さん：ボボって各地方によって様々な意味があるんですよね。危険です。



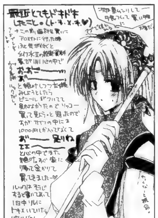
◀愛知県　NeNeさん：日本史おもしろいんですけどねぇ……。ハガキですか。笑。



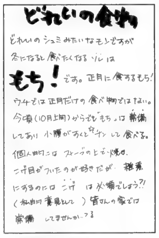
◀富山県　桃夜ちょこさん：楽しいですよね。指痛くなりますけど。



▲秋田県　ハイジさん：維持して欲しいですよね。価格は。5～6千円くらいで。



▲東京都　松本あけりさん：パシリですね。思いっきり。イロイロやらされてます。



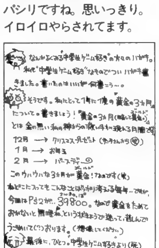
▲神奈川県　葵みなとさん：編集部にもモチ専用トースターが導入されました。



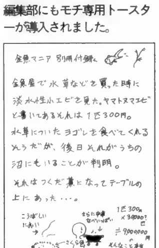
▲香川県　H・制作所さん：そうだといいですよね。じんわり来そうです。



▲埼玉県　松本翔太さん：ムチャな展開ですが、嘘じゃないだけに……。



▲香川県　たたおさん：貯めておきましょう。絶対必要になりますから。



▲新潟県　高橋智子さん：沼のある家って……そっちの方がスゴイ気もします。



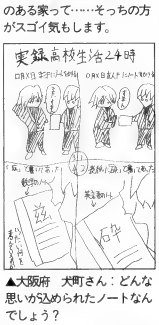
▲埼玉県　紅カンキチさん：貯めるんですよねぇ。誰も取らないのに。



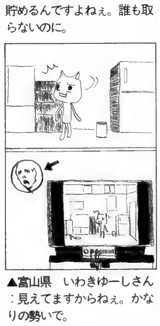
▲徳島県　長尾叶矢さん：RPG扉初め各扉、応援よろしくお願いしますね。



▲大阪府　水上陽平さん：何かスゴイ世界ですねぇ。言い合ってるだけ？



▲大阪府　犬町さん：どんな思いが込められたノートなんでしょう？



▲富山県　いわきゆーしさん：見えてますからねぇ。かなりの勢いで。

読者参加小説

小説の続きをどんどんリレーしていきます。お話の続きを作って下さい（ハガキ1枚に書ける程度の文章で）。採用された作品には10ポイント差し上げてます。今回のしめ切りは11月30日消印有効。イメージイラストも募集中！

●獣使いの女の子ローディンと大陸前文明の情報管理システム、キュー、静かに復讐の機会を待つ女刀使いのシズハ。この3人（キューは降魔の剣レガスロゼアでもある。いつもは外見は人間。よくできた機械？　らしい）とボクこと火の操術士ラムダスのパーティは、ティニア王国の王位継承権を巡る内紛に巻き込まれることになった（確定）。

騎士が剣を捧げる……これは大変なことだ。というのも、騎士は既に1度剣を捧げたから騎士になったわけで（ファルディア聖騎士団の場合はティニア帝国に忠誠を誓い、慈愛の神ファルデの携えた騎士団旗に剣を捧げる……らしい）、さらにその剣を捧げるということは……。

「王として認められたなら、義務を果たさねばなりませんね」

優しく、しかし大人に話しかけるような、シズハのセリフに皇太子が頷く。

そうだ。騎士たち、ファルディア聖騎士団第26小隊の隊員たちはこの小さな子供の中に、彼らの王を見たのだ。ムリもない。ティニア帝国は建国50年を数える大陸東部の覇者だが、ここ2代ほど、統治者に恵まれていない。強国として体勢を保っているのは聖騎士団を初めとする、各騎士団と制覇の七騎士と呼ばれる各地方を治める領主の力が大きい。現在の王、タウラス5世は賢王の評判高かったが、病弱で特に最近は公務さえおぼつかないらしい。

「私の様な子供に剣を捧げ命をかけねばならぬほど、母の生まれた国は病んでいるらしい……死んでいった者のタメではなく、これから先、私が王になることで救われるかもしれぬ者のために、戦おうかと思う」

皇太子リアウム12世はタウラス5世と宮廷首席魔術師エル・シアラとの間に生まれた。あ、この辺の情報はキューが自分のネットワーク（古代文明の遺産のうちのひとつ、というか、キュー自体がそのシステムらしい。かなり忘れているけど）を使用して調べ、ガンガン教えてくれる。

佐賀県　ジイオさん：



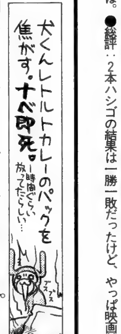
◀埼玉県　四上ハルオさん：皇太子のために一肌脱ぐことになったワケですね。

ハードの神様の犬Σ

そう！　アタシが今、一番欲しい物。それはバッシュの銃。あ、天使の銃じゃなくて普通のやつね。ほら、天使の銃だと街が吹っ飛ぶから（笑）……ってそういう問題じゃない！　ＤＶＤ版を5回くらい観返して「やっぱコレだよコレ」とか言ってる独り呟きモード！　周りから見たら、かなりヤバ気な人です。でも、（魔）さんのパラダイスチャンネル計画には完封負け！　参りました。とっても（笑）。（犬）

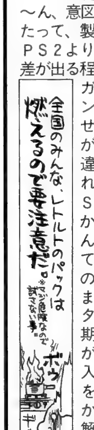
弟クンが結婚したので、一軒家がガラ～ンとしちゃって自分独りではスペースを持て余し気味。早いこと1階に移り住んで、お金を貯めたらネコちゃんでも飼ってハミバの等身大どでかポスターを貼ってみたいもんです。今のところ（う）さんが皐月のポスターを貼っているのを目撃したくらいで、あんなデカイもの、ふつうの部屋にはとっても無茶！　でもなぁ、（う）さんが貼っている理由って不純だから（苦笑）。なんたって「エクセルサーガ」のヘッポコさに磨きがかかって益々快調。（う）さんよりも（だ）さんよりも好きカモしれず……。

「琴乃さん上手いよー！」と思いつつもハイアットのほうがキャラ的にはイケてるかな？　と思った矢先、ゲ！　声が南央美だったとは（じつは今の今まで知らなかった）。クゥ～！なにがって不覚。うっかり八兵衛にうっかり殺されちゃうくらい不覚！　あ、すみません。「エクセルサーガ」を知らない人は原作本を読んで、アタシがひとり浮かれポンチ状態な理由を察してください。話しは変わりますが、アメリカのポケモンブームはすんごいですな。映画もヒットしているとか。でも子供の腕に抱かれているのはピカチュウ。困っちゃうくらいみんなピカチュウ。だれか間違ってコダックを抱いてやってよ（笑）。ハロウィンでもピカチュウのコスプレだもんね。いや、これは参った！　なにがってヤバイんですよ、マジで（苦笑）。



★もうＰＳ３ですか!?　ＰＳ２すらこれからなのに★

ＳＣＥＩの岡本氏が、ＰＳ３はＰＳ２の1000倍の性能比をめざすなんて言っていますが、まぁハード屋さんは日々研究開発しているわけですから、驚く話しではありません。ただ、公に発言するのが早すぎじゃないのかなぁ？　という感じは否めませんね。ＰＳ２が発売される前に喋るというのは……。う～ん、意図がちょっと判りません。ドルフィンにしたって、製造プロセスやメモリのアーキテクチャがＰＳ２よりも優れているといっても、圧倒的な性能差が出る程ではないと思うし、セガさんはもう……ガックシですし。ただ、次世代のエモーション・エンジンがＰＳ２と互換性を持たせつつ資産を継承させる方向で作られる（らしい）ので、ＰＳ３という名が付いても「次世代機」という考え方をするのは間違いかもしれません。なにせソフト資産は受け継がれて「捨てられない」わけですから。だとすれば、ＰＳ４でもＰＳ５でもじゃんじゃん出してくれてＯＫかなとは思えます（少々乱暴ですが）。私的には、わんわんロボットの「AIBOとPS2が接続できる」なんて発表されたほうが驚きますが（笑）。最後に、前号の補足としてVC-DDR-SDRAMの説明をちょいとしましょう。ヴァーチャル・チャネル・ダブル・データ・レートSDRAMという、クロックの両エッジに同期して高速なデータ転送を実現するメモリなんですが、ヴァーチャル・チャネル技術はNECが開発した入出力バスにキャッシュを設けてアクセスの高速化を狙うものです。NECと任天堂のパイプは太いですから、あながち嘘情報とも思えないのが私個人の見解でしょうか。基本的にSDRAMなので、PS2に使われてるDirectRDRAMよりもレイテンシが短く能力は高いと見られます。



（魔）

●宮田ハム彦、真剣です！●

この前コーヒーメーカーを買っちゃいました。しかも浄水器＆ミル付きの結構高いモノ。なぜ買ったのか……。別に最近ハマっているマンガ「ヨコハマ買い出し紀行」のアルファさんを気取っているワケではありません。実は以前、編集部で1日に飲む缶コーヒーを数えてみたら、なんと平均5本！　だいたい1カ月中、編集部にいる日数は25日。計算してみると飲み物代だけで、なんと12500円も使っていることになるンだ（―小池和夫風に）。どうせお金を使うんだったら美味しい方がイイってことで、思い切ってイイモノを買っちゃいました。肝心のお味は……最高にうんまいです。コーヒー豆を買いに行く楽しみもできました。こうなりゃ本当にアルファさんを気取って、ヨコハマまでコーヒー豆でも買い出しにでも行こうかな。ねっ、（コ）さん。あ、美味しいコーヒー豆を小売りしてくれるお店……探してます。（ハ）

最近車の事故をよく見ます。というか、見すぎて困っています。1カ月の間に3回も死亡事故シーンを見る人っているのかなぁ。ついてるのかついてないのか……。ホント来週は見たくないです。東京都、神保町付近と大田区、田園調布付近では事故をおこさないでね（涙）。

のでありました。ついでに、CG技術もそれはそれはガッカリな出来でした。「マトリックス」を観た直後だったのでますます印象は悪い。日本のCG技術はまだまだこんなもんなのか。単純に予算の問題だと思いたいけど。テーマ性が云々というのもいいけど、やっぱ映画なんだからエンターテインメント性もある程度は必要でしょう。どうせなら忍者の無敵さだけを前面に押し出した、純粋なアクション映画にすれば良かったのに。というか宣伝見る限りそういう印象を受けたんだけどなぁ。これも宣伝の仕方の間違いなのか。レンタルビデオを待った方が良かったなぁ。あと、個人的なことだけど、歴代武将のことごとくがイメージに合ってないのもX。根津甚八の服部半蔵くらいですかねぇ。かろうじてイメージに合っていたのは。●総評：2本ハシゴの結果は一勝一敗だったけど、やっぱ映画館で見る映画はいいねぇ。来週あたり話題の「シックスセンス」でも見ましょうかね。（ほ）

スカパー。いいよ。ムダに流してるし、プロモ番組とか。（魔）

オレはモチ専用トースター買った。（魔）

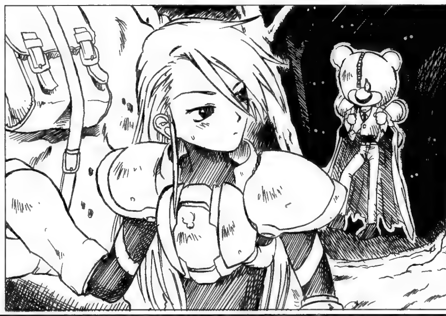
年末のゲームですが、やはり『ドラクエⅦ』で決まりかなぁとか思っていたら、よく考えたら同じ日に『スーパーロボット大戦α』が出るじゃありませんか。もし本当に同じ日に出るのなら、私は間違いなく『α』を選んでしまうでしょうね（仕事でプレイしてるかもしれないけど）。久々に「Vガンダム」復活なので楽しみです。やっぱシュラク隊ですよ。育てますよ～ムダに。楽しみだ～。それはそうと、現在『スーパーロボット大戦64』が気になってしょうがないんだけど、手を出していいものかどうか、悩んでます。不要品処分のとき間違ってケーブル類捨てちゃったんで、64で遊ぶには電源とケーブルも買わなくてはならんのですよ。滅多に遊ばない64に投資していいものか。悩む…。（ほ）

「本格的な冬を前に食糧の買い出しが始まりました。なんていうか…私はここ5年くらい、冬は山の家（格好良く言えば別荘）で熊の冬眠に近い形で過ごします（夏の間に稼ぎます）。その家の周りにコンビニどころか、他に民家すらないため、雪が多くなって移動が億劫になる前に、イロイロ買い貯めるわけです。さすがに、生野菜はムリですが、最近は缶詰なんかで代用できるため、さほど不便は感じません。が…一つ、一番気になっているのが『ドラクエ』。買おうと思ったら、確実に12月29日に街まで降りないといけないんですよねぇ……。毎年、12月25日〜1月5日までは家から出ないんだけどなぁ。今年はこの自分ルールを曲げないとですかね。う〜ん」北海道　那賀アキトさん

（前のページからの続き）【その2】ガッカリだ!!「梟の城」●さて、続いて見にいったのが「梟の城」です。「マトリックス」終了の時点でかなり眠く、やばそうだなぁと思ってたら、やっぱり半分寝ながら見てました。それでもなんとなく話が分かるほどゆったりした展開。とくに見せ場らしい見せ場もなく、淡々と進んでいきます。「マトリックス」とは逆に、痛快忍者活劇を期待したのに、ただの時代劇を見せられたといった感じです。クライマックスなんて、主人公と秀吉が「俺は誰だ」「わしは誰じゃ」とかさんざん禅問答を繰り広げるんですよ。テーマ性だけを出して、エンターテイメントの部分をすっかり削ぎ落とされてしまっている感じです。大阪城への潜入も、掘りを泳いで渡って、格子をやすりでゴリゴリ削り落として潜入するんですよ!!　忍者なら水の上を歩かんか!!　関節外して格子をすり抜けんかい!!　腰に帯刀するな、背中に背負え!!　手裏剣くらい使え!!　逃げるときは煙玉でドロンと消えんかい!!　と、私の偏った忍者像はことごとく裏切られた

Nights of Knights

参加冒険者大募集中！



超お手軽な読者参加ＲＰＧが普通のハガキでプレイ可能！　ナイツオブナイツ、「戦士たちの幾億の夜」は「ナイナイ」と呼んで下さい。最も活躍した人＝ＭＶＰには、15ポイントをプレゼント！　ハガキ冒険初心者の方々いつでも参加可能！　自由度超高いから、ＭＶＰ狙いは大変ですが……やってみません？　（魔）

手軽に参加したい人は

HP	＿	全数値を足して25になるようにする
つよさ	＿	
かしこさ	＿	
すばやさ	＿	
こううん	＿	

キャラクター名
カタカナ６文字まで

職業：①、②、またはA〜S
条件：クエストごとの選択がある場合

あいた所には特徴やイラストを！住所、氏名、電話番号は宛名面に

ＨＰ、つよさ、かしこさ、すばやさ、こううんの５つの能力に25ポイントを振り分けます。能力値の合計が25ピッタリならＯＫ。26より多いと失格になっちゃうから注意ね。職業は①：戦士系、②：魔術師系の２つから選択（もっとこだわりたい人は下を読んで職業を選択して下さい）。あとは好き勝手にそのキャラの性格とか、似顔絵を書いて、送って下さい。自分の住所、氏名はハガキの宛名側に書いてくれないと掲載できません。ハガキを送ってもこれまであまり雑誌に掲載されなかった人も大チャンス！　あ、でも採用されるには何か設定とかを書いてくれないとダメかな？　ＭＶＰは無条件だけど、他は熱く力の入ってるヤツを選んでしまいがちです。

今回募集のクエスト88はホルズの街の祭りで加護の術を行うための資材の買い出し、探索です。今回の祭りでは街全体を覆う大規模なタイプ。必要なアイテムは「ルカバウの木片」「ラーイクエ」「マクリューヌの水晶水」の３つです。木片と水晶水は産地を訪れ購入することで解決ですが、ラーイクエと呼ばれる魔力を触媒として反応、発火する砂は、フズ族最後の砦ラスタンまで行かないと手に入りません。魔術師集団として今なお伝説に残るフズ族の砦の周辺は、様々な魔法物質が精製されるよう、様々な地形変換が行われていました。中でもラーイクエは抽出や保存が難しく、次第に精製量も少なくなり今ではそこで採取されるのみとなっています。選択は次の３つ。①：ラーイクエに反発するフゲンの粉を身につけて一気に取る。②：時間はかかるが、砦周辺に飛び散っているモノを集める。③：宝を探し、財力で買い集める。能力値やクエストNOとは別に数字を記入して下さい。未記入の場合はランダムで決定します。

しめ切りは、次号本誌（129号）発売日の12月10日（消印有効）。あて先は「ＤＰＳど88」。さてしめ切りの関係上、次の号、そしてその次の号では発表が間に合わなくなっています。なので、今回の募集は次の次の次発売の132号で発表となります。

★★★ナイナイ発表予定スケジュール★★★★
第129号　12月10日発売号：第123号発表
第131号　12月24日発売号：第125号発表
第132号　１月14日発売号：第127号発表

今回のあて先は「ＤＰＳど88」

もっとこだわりたい人は

オレはこんなんじゃ物足りないぞって人は19種類の職業を用意しました。能力値と相談の上、お好みで選択下さい（職業は能力値の後に、①、②、またはA〜Ｓの英数字を書けばＯＫ）。なんかどこかで見たことあるぞって人はキミとボクだけの内緒。

A：ソード使い：ＲＰＧの典型的な戦士。剣で斬る……というよりも力で叩き割る。ＨＰとつよさの数値は高くないと本来の能力を発揮できない。防御力もそれなりに高いのが特徴。
B：カタナ使い：戦士とは少し違う刀を使う戦士。力よりも素早さが求められる。技で勝負な人たち。打たれ弱いのが弱点。つよさだけでなく、すばやさも攻撃力に関係。かしこさも必要。
C：拳法士：拳法家。すばやさが重要。気功法の応用で、毎ターンＨＰを少しずつ回復。クリティカルも出すことが可。ある程度ＨＰがあった方が良。
D：糸使い：糸で敵を斬る。流麗な技の使い手。つよさよりもかしこさ、すばやさが大事。かといってＨＰが少ないのも……。水の操術士の低レベル呪文を唱えられる。数値配分をミスると中途半端にしかならない。
E：爆火師：火薬を使う科学者……つよさよりも、かしこさが大事なのでほとんど術士と変わらない。ただ、一発はないモノの攻撃ミスは少ない。長期戦に向けてＨＰはちょっと多めに。
F：火の操術士　G：水の操術士　H：風の操術士　：操術士全般：ポイントはかしこさ。属性毎の魔法使い。クエスト内容から想像してそこがどんな場所かによって各属性を使い分けることが重要。火系の敵に火系で挑んでも勝ちめなし。
I：火の符術士　J：水の符術士　K：風の符術士：符術士全般：操術士よりも術の発動までに時間がかかるのが欠点。でも攻撃力は絶大。これも属性の使い分けが必要。かしこさの他にこううんも重要な要素となる。
L：僧侶：かしこさが重要。＋つよさ、こううんも必要。邪悪なるモノを滅することが可能。多少なら肉弾戦も。だが……はっきり言って戦闘クエストには向いていない。
M：言霊使い：かしこさ、こううんの数値が必要。術が成功すればかなりの効果を期待できるが、ミスも多い。
N：聖戦士：聖なる戦士。邪悪に打ち勝つ、土の操術が使える。つよさ、かしこさ両方が必要。
O：侍：信義のために死ねるカタナ使い。火の操術が使える。つよさ、かしこさが必要。
P：忍者：打たれ弱いけど、クリティカルも出せるカタナ使い。風の符術が使える。すばやさ、かしこさ、こううんが必要。
Q：魔獣使い：契約した魔獣を召喚して戦う。かしこさ、こううんが重要なキャラ。
R：人形使い：自分で作り上げた人形で敵を攻撃する。かしこさ、すばやさ、こううんが重要。
S：重力使い：ＥＳＰ使い。ＨＰ、かしこさが重要。

戦士系、魔術師系の２つから職業を選ぶのに比べて、A〜Ｓの専門職業を選択した場合、各数値とのバランスが、とても微妙です。アドバイスが少ないのも上級職だから。イロイロ数値を入れて応募してみて下さい。ＭＶＰを取るのは大変です。

次のページは121号募集分の発表



▲埼玉県　ヒウラムトさん：丁寧ですよね。ボリュームもナカナカですし。安かったりしたら買いです。


▲大阪府　今村カオルさん：たしかに女の子向けと言えばその通りです。でも本命は違うっていう。



まんが／東京都　まりまりね（気になりますね、前垂れの処理）・イラスト／六堂秀哉



▲福岡県　鳥羽サバトさん：ドラゴンスレイヤーですからね。竜殺しはファンタジー世界最強の証。



▲宮城県　槐末らみーさん：また、違った世界になるんでしょうかね。予想が出来ません。

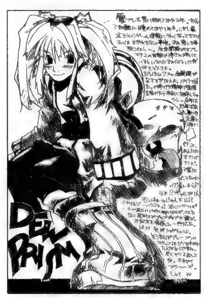

◀埼玉県　梨花さん：つい泣いちゃいそうですよね。そういうのって。何気なく。


▲新潟県　RATAさん：覚醒すると手が付けられないくらい強いですからね。可愛いですし。


▲千葉県　吉四六さん：やりましょう。やりこんで……どうにかしましょう。ファイトあるのみですよ！



◀栃木県　鳩サブレさん：たまには哲学もいいかもしれません。毎日は……アレですけど。


▲和歌山県　ギ賊さん：バイトは運もありますからね。コレからですよ。打倒面接！　明日に向かって！



▲岩手県　藤真日雨露さん：髪の毛は毎回ムチャな女の子多いですからね。今回も……イロイロと。



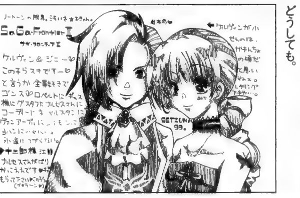
◀福岡県　来生侑花さん：あまり仲良しだと、グレミオがいじけちゃ……いませんね。笑。



◀富山県　すだこさん：珍しいタイプですよね。死後の世界で活躍させるための魂集め。ワクワクします。英霊。



▶東京都　松崎央実さん：でも、そうやって練習した末に弾けるようになると、感動できますから。ガンバってみて下さい。床下から差し入れはなんだかドキドキです。仲良しですからね。

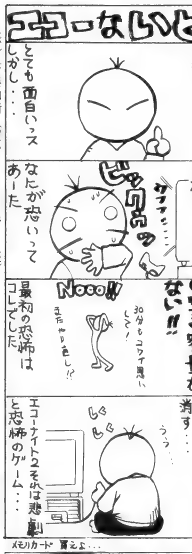


◀秋田県　天野雪那さん：続きますねえ。みんな好きになります。一族全部。どうしても。



◀山口県　笹倉たかせさん：さすがにその差は……笑。でも判る気もします。やる気のないのは……。

無駄遣いなのかもしれないけれど、CDプレイヤーを新調した。マランツのCD-16SE といって、1994年10月に発売された製品。中古でゲットしたのですが、１ビット方式ビットストリームコンバージョンのDAC7をダブルで駆動、アルミダイキャストのスイングアーム式メカCDM4搭載で、重量だって14kgもあるのです。なので、オーディオユニオン柏店からハンドキャリーで持って帰ってきたけど、とにかく重かった。でもでも、とにかく燃える（萌える？）サウンドです。お気に入りの菅野ようこさん系音楽をいい音で聴くぜ計画は大成功ですな。声優さん系CDなんかもバッチリで、坂本真綾さんのCDもグー。あくまで、自然で、音楽的情感豊かな音は極上です。なんか幸せです。音にボーッと身を委ねてると。（ち）



メモリカード買えよ...

まんが／斉藤和衛（買いましょう ね？ 笑）


◀群馬県　桜場瀬名さん：根性大事ですよね。どうしたって。ファイヤー！　燃えます。


◀千葉県　まさよしさん：マイナーですからね。知らない人も多いでしょうね。笑。



◀沖縄県　金城良さん：行かないクセがついちゃうとダメなんですよね。ガッと集中しないと。



▲広島県　SEIKOさん：やはり自分がプレイしてから貸した方がいいかもしれません。忘れちゃいますからね。

Nights of Knights

クエストナンバー85発表：121号募集分

今回募集のクエスト85はフラバンスの森踏破の護衛任務でした。呼び名の通り、この森を横切る隊商は様々なモンスターの襲撃にさらされ、激しい戦闘が行われました。やはり生鮮食品の輸送はモンスターにとって目立つようで、森を抜けきるまでその手が休まることはありませんでした。とにかく戦い中心のクエストとなりました。選択は基本的にどれを選んでも難易度自体にそれほど大差ありませんでしたが、職業との組み合わせによる差は顕著に出たようです。

MVP

▶鹿児島県　入山ゆりえさん：怖いかもしれませんけどね、猫並みの大きさのハムスター。いますけどね、種類によっては。スゴク大きいハム。選択①の「隊商の周り、1キロ付近を囲むように守る」にピッタリの戦士系の職業、しかも、強さを重点的にパラメータを振ってあったことが勝因でしょう。




◀鳥取県　ねこ香織さん：ソレだけ実力があれば、言いたいこと言えますよね。


◀栃木県　佐戸原ひろあさん：頭痛くなりませんかねぇ？　寝過ぎって疲れますし。


◀福井県　渚のくろうさぎさん：動きのあるカッコイイ、カメラアングルです。


◀京都府　十々夜さん：とりあえず、棚からぼた餅狙いなのですね。そうはさせまくは……。


◀宮崎県　秋山たつみさん：土木工事に使えるのはかなり便利かもしれません。


◀埼玉県　堀川まじめさん：間違って……ついてきちゃマズイですよね。かなり。


◀愛知県　NeNeさん：血が見たいだけなら、刃物の方が適していると思うんですけど。


◀大阪府　雨宮五月さん：生きている鎧っていうのは着心地はどうなんでしょう？


◀宮城県　楓来らみーさん：波瀾万丈を求めているわけですね。10歳で既に。


◀東京都　樹村Sさん：なんとなく、風邪っぴきの魔女さんがカワイイです。

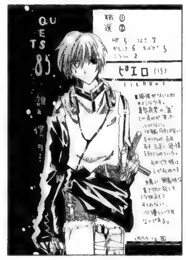

◀三重県　朱見珠さん：怖いですねぇ。獣って感じです。賢いのがさらに怖いです。


◀大阪府　空月おみさん：まあ、友だちのためになるかもしれませんから。


◀北海道　マツスケさん：お腹が減ってくるとどうしても無口になりますよね。



◀宮城県　蘭丸さん：暗殺者の育成組織……厳しそうですよね。テスト失敗＝死？


愛知県　天空浅葱さん：感情表現ができないっていうのは辛そうです。


◀岡山県　関久さん：まずは手錠を取らないとですね。鎖を切るとか。

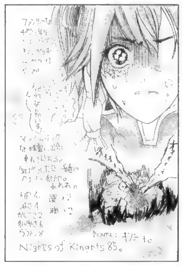

◀大阪府　鯖田ユキさん：笑。演歌はこぶしと、中弱中強弱。らしいです。


◀神奈川県　三姫クナさん：自分の自信に溺れてしまうと、実力を発揮できないものなんですが。


◀奈良県　輪廻さん：考えすぎるのも、もったいないと思うんですけどね。

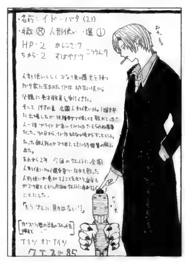

◀東京都　風間アラシさん：冷えますよね。ビキニ系の衣装は。確実に。


◀埼玉県　あゆさん：移し身ってヤツですね。なんだか、人形が可哀想な気もしますが。


◀岡山県　片北のんさん：筋肉質な精霊って……やですねぇ。エッホエッホ。


◀大分県　英桃さん：猫になっちゃうのは……どうかと思うんですが。


◀静岡県　とろろいもさん：かなりスゴイ魔法使いにならないとですね。


◀広島県　カレコリーさん：頭のスイッチを押すと？　何が起こるんでしょうか？


◀富山県　流星刀さん：邪魔ですよね。コートって戦闘向けじゃないのは確かです。


◀栃木県　神音みさをさん：魔法使いなのに、体力と力勝負。ってのはムチャな。

いんですが、ヴァルキリープロファイル『西遊記』『ランナバウト2』『ときめき2』『リトプリ』『GT2』……なんていうか、すさまじすぎ。さすがのオレも『買えるのか？』と自分に問いかけてしまうほど。さらに、『魔剣X』『デスクリムゾン2』『バーチャロン オラ・タン』『ベルセルク』『スタグラ2』なんていうDCソフトに、『ポケモン金・銀』なんていうGBソフトまで加えれば……まさに楽しさ無限大、お財布大散財。こないだ㊇くんのとこに書いてあった通り、パラダイスチャンネルと中田、名波のタメに、スカパーのアンテナとチューナー買ったばっかりなんだよなぁ。パラダイスチャンネルはオッパイ出しっぱなしのお姉ちゃんがニュース読んだりする24時間ギルガメッシュナイトなアダルトチャンネル。なんちゅーか男心がくすぐられるのよ。コレほんと。金かかるけど。家帰れないから見れないけど。さらに中田、名波のセリエAの試合も家に帰れないから見れない。泣ける。くそう……。会社にも買うぞしまいには。（魔）

●突撃ラッキー４：貴方の好きな４桁の数字をあて先の後に書いて下さい（どのコーナー向けのハガキでもＯＫ）。編集部で用意した数字とぴたり合ったハガキは無条件で掲載！　：さて、そんな突撃ラッキー４ですが、今回の当選は１枚！　数字は0158でした。編集部で勝手に設定した締め切りまでに届いたハガキの裏、見ましたが、該当したハガキはそれ１枚！　久々です。笑。ラッキー４で掲載されたハガキは明かしません。なんか偉そうですし。ただハガキ送るよりもドキドキする程度と考えてね。封筒でまとめ送りする人は封筒に書いてもダメなのです。１枚ずつ、住所と共に書いてください。

DVDのソフトの充実ぶりに、デッキがほしくなりました。PS2をどうせ買うんだから……と思っているのですが、やっぱり画質は「専用のデッキの方が全然いい」という話を聞くと、グラグラ来ちゃいますね。この間も「ブレイド」という映画が急に見たくなり、LDでも買ってやろうと秋葉原で探したら全然見あたりません。後日聞いてみると「あぁDVDでしか出てないよ。あとはレンタルビデオだね」だそうです。自宅の近くにレンタルビデオ屋のない私は、最後の手段で（魔）に……なんとか見ることができました。こういうコトがあるとかなり欲しくなりますね。思えばLDも「炎の転校生」はLDでしか出ない」と聞き、あわてて買いに行ったのです。その後、ビデオでも出ましたが（涙）。（う）

あうあう。さて、前回「マトリックス」をどーでもいいと書きましたが、今回の（ほ）のネームを読んで、さらにどーでもいい度がUP。まあ、どーでもいいって思っているけど、DVD発売されたら買うんだしいいじゃん。笑。ちゅーか、一番アレなのは「ブレイド」よりも「マトリックス」の方が興業成績が上なコト。なんかなぁ…日本人はコレだから……ってやめた。どーでもいいや。そんなの。とにかく、オレは最近見た映画の中では「ブレイド」が1番。見てもいない「マトリックス」と比べるのも止め。少なくとも現時点で見て来た人の証言から（（ほ）含む）、映画館で見る価値は無いと判断したってだけ。もしかしたら、DVDで見てから「映画館行けば良かったぁ！」と思うかもしれないけど、それでもいいや。笑。元々映画館で映画を見ることにコダワリないし。家でゲームしたり、ビデオ見たりって方が好きなんだよね。他人を気にしなくてもいいし。さて、最近のオレゲーム。『グローランサー』『クロノ・クロス』もい



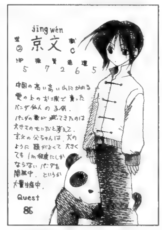
◀岡山県　樹宮匡平さん：認めて欲しい人に認められないっていうのはツライですよね。



◀岐阜県　宮崎あきかずさん：守るための戦いが何の意味も無くなっちゃいますからね。



▲神奈川県　まじんさん：現実にそばにいたら……。



▲福岡県　琴平日生さん：なんか生産しちゃうのはステキ。



▲宮崎県　かんかるさん：もっと怖いでしょう。毛ナシ。



▲長崎県　有馬翠破さん：ナデナデでいいのは……子供？



◀埼玉県　しろくろ熊さん：飛べて、石頭。ならば歩かなくてもいい……んですかね？



◀滋賀県　仙蛙さん：たらい、たらい、タラはかなりイヤなトラップコンボです。



▲福岡県　来生侑花さん：なりかけてるんなら、なれる？



▲茨城県　白木桃香さん：ウサギって脳天気ですもんね。



▲岐阜県　犬嵐さん：ギャグもアメリカン？



▲東京都　祥人さん：結界張った上に戦闘です。



◀東京都　まりやまねさん：仕方ないとはいえ、ソレで済ませないのも確かですからね。



◀埼玉県　ヒウラムトさん：ムツゴロウ王国って世界中にありそうですよね。



▲山形県　みるく1号さん：冬でも汗だくだくでしょう。



▲北海道　TOMYさん：いますよね。1年違い。



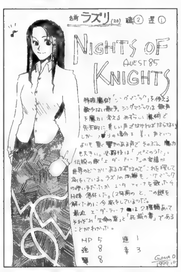
▲埼玉県　すてき♥パンダ＠さん：確かに、正解ですが。



▲福岡県　菊地リョウさん：自慢の乳でGOです！



◀福岡県　いちがやまみさん：楽しげならソレはソレでいい気もしますけど。



◀千葉県　大澤紅愛さん：言霊使いは基本的に吟遊詩人なんですけどね。



▲東京都　夜上真琴さん：ただただダッシュって感じ？



▲北海道　あずまことねさん：海賊はそれがありますから。



▲和歌山県　有衛さん：獣の人は腕力ありそうです。



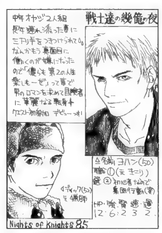
▲愛知県　北原健光さん：身体軽いから大丈夫。



◀埼玉県　梨花さん：最初から資金繰りの厳しい水商売は続けて行くの大変ですよ。



◀滋賀県　民てる戸さん：ウサギ肉は美味しいですからね。御馳走です。



▲大阪府　水上陽平さん：親父っぷりがいい感じです。



▲岩手県　藤真日雨霧さん：チェックしたくなりますよね。



▲滋賀県　ごぢうりさん：元・男……なんですね…。



▲埼玉県　李桃餅さん：亀戦士はちょっと……笑。



◀長野県　井ノ原未緒さん：楽しいことが目の前にあるとついついそっちに行きますね。



◀東京都　あじさいゆずこさん：なんかクルミは楽しそうです。企んでいそうで。



▲愛知県　名古屋の妹さん：なんで追放されたんでしょう？



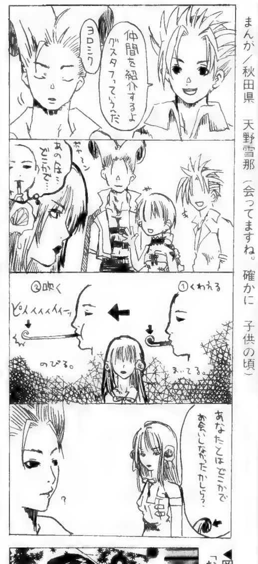
▲長野県　春日アキラさん：気が弱いと大変です。



▲東京都　ぺコさん：ストパーって手入れに時間が……。



▲東京都　オーリプさん：いいですねぇ。ニオイ屋。



まんが／秋田県　天野雪那（会ってますね。確かに　子供の頃）



◀岡山県　片北のんさん：作って、1人で楽しむ分なら「おなわ」はないですよ。



◀栃木県　霧原涼さん：そういう地味な知り合いっていいですよね。なんだか。

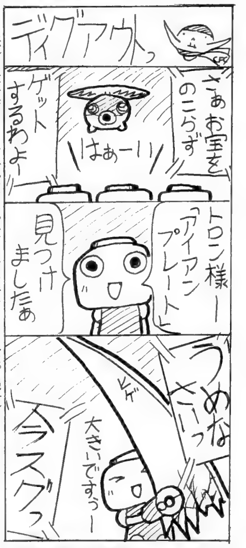


◀静岡県　スピッツ犬さん：携帯で長電話は……お金かかるからヤメといたほうがいいですよ。

▲埼玉県　あゆさん：そういう微妙なHが大事でしょう。やはり。だってアレが普段着なんですから……。本当に？

『西遊記』をプレイしました。いや、買ってないんですけどね。編集部にいる特権です。なんともキャラがイカしてます。やや全体的な展開（アクセス面で）が遅いとはいえ、細かいところまで作りこんだ良作だと思います。買って損はないと思いますよ。SLGがキライでなければ。ところで西遊記といえば、夏目雅子、堺正章、岸辺シロー……まではいいんだけど、問題は猪八戒です。果たして西田敏行か、左とんぺいか。意見が分かれるところでしょう。ちなみに私は左とんぺい派です。単純に後期シリーズしか見てなかったからですけど。高木ブーという説も魅力的ですね。年がバレるけど。そういやゲームには、カトちゃんいないのね（当たり前か）。（ほ）

11月の頭にビックサイトで開催されていたCOM　JAPANというショウに行ってきました。これは「情報通信のエキスポ」といった感じ……平たくいえば「新しい携帯電話が見られるところ」でしょうか（携帯以外にもいろいろありますが、私はそれしか見ませんでした）。気になるインターネットの通信スピードが64K対応になったcdmaOneは何機種か出展されていました。ソニー製は例によってジョグダイヤル付きのやつで、今の機種より液晶が見やすく使いやすそう。カシオの「Gショック携帯」は防水というのがなにより大きい。今までそういうブランド志向っぽいのがなかっただけに、値段は高そうですが気になります。当初の発売予定は年末でしたが、ちょっと伸びるみたい。（ち）も買うかなぁ。　（う）



まんが／三重県　そたい（見つけちゃいけませんねぇ……それは。絶対）

GMCD News

今回のオススメは、「アイドル雀士スーチーパイ　ボーカルコレクション」です。ＰＳ用ソフトなどでおなじみの、『アイドル雀士スーチーパイ』の登場キャラたちが歌うオープニング曲からエンディング曲までが収録されています。

現在発売中
- 「アイドル雀士スーチーパイ ボーカルコレクション」¥2,500（税込）ファーストスマイル　①
- 「クーデルカ　ドラマCD」¥2,940（税込）サイトロン②
- 「FINAL FANTASY Ⅷ FITHOS LUSEC WECOS VINOSEC」¥2,854（税込）デジキューブ
- 「アーマード・コア　オリジナル・ベストトラック」¥2,800（税込）AMJ
- 「エコーナイト　オリジナル・ベストトラック」¥2,800（税込）AMJ
- 「かえるの絵本スペシャル・サウンドアルバム」¥3,059（税込）AMJ
- 「COOL BOARDERS BURRRN! ～クールボーダーズバーン オリジナル・サウンドトラック」¥3,150（税込）ポニーキャニオン
- 「グローランサー　オリジナル・サウンドトラック」¥3,000（税込）アトラス
- 「センチメンタル・グラフティスペシャルBOX 2」¥13,125（税込）ムービック


▶『シークレットアルバム』と『めちゃ限定版』の曲も収録されています。①


◀バロック調の楽曲が、ゲームの雰囲気をより一層盛り上げてくれます。②

ゲームソフト激論座談会

「なんだか、最近ソフトリリース数が多すぎて、どれを選んで良いのかがイマイチ判りません。特にRPG。決め手ってなんでしょうねぇ？　格闘は少ないから、判りやすいんですけどね。笑」福島県 ノリュースさん：

魔：ウィッス。多いね。本当に。
う：そうだね。しかも最近特に面白い作品多いからね。
ち：多いっスなぁ。昔、っていってもＰＳ発売～２年くらいはクソゲー８、イカスゲーム２って感じだったのが、６：４くらいまで来ちゃってるかもしれない。
魔：ソレは言い過ぎかもしれないけど、確かに、目立つゲームはほとんどチャンとしてるよね。それこそ、ファミコン時代は「キャラゲーに良作なし」とまで言われていたのに、今じゃ、キャラも良くて、ゲーム自体もいいってのが普通だもんなぁ。
う：確かに。昔はねぇ……ムチャなのあったよね。ダンジョンの門を開けるのに、鍵が必要なんだけど、その鍵がどこにあるのか、誰も教えてくれないとか。
魔：強制スクロールで完全にＭＡＰを覚えないとダメなゲームもあったね。
ち：あることをするとバグって先に進まなくなるっていうのも多かったですしな。



◀長野県　成都あきるさん：その辺の続編としての楽しみも盛りだくさんらしいですよ。歌は相変わらず、恥ずかしいくらい盛りだくさんですし。笑。

魔：何よりも情報が少なかったんだよね。今みたいに雑誌もたくさんなかったし、インターネットみたいな情報交換の場もなかった。だから、自分で買ってみないと判らなかった。当時、バイトして手に入れたなけなしのお金で、どのソフトを買うか。コレが最大の問題だったもの。
ち：最近は増刊Ｄのように、体験版もありますからな。そういう、買って大後悔は少なくなりました。
う：というか、昔はお金を出して買うにしても、何よりもタイトル数少なかったし。
魔：少なかったよねぇ。悩むにしても１カ月に、３本のうちから、１本を選ぶとか。そんなもんだったもん。でも今は……木曜日の度に３本のウチから１本って感じ。月に欲しいソフトが５～６本発売されるなんてざらだもん。
ち：そう考えると、体験版とかがあってもドキドキなのは変わらないかも。
う：そうっスな。実際、やるまでなんとも思ってなかった『アークⅢ』がかなり面白いもん。多分、同じ様な評判の『ＷＡ２』とか、編集部内で好評の『グローランサー』『クロノ・クロス』もかなりイケテるんでしょう。
魔：さりげなく発売されてる『御神楽～』の続編とか、『クロス探偵』『神宮寺三郎～』なんていうステキなＡＶＧも多いしね。
ち：はぁ～スゴスギですな。
魔：うん。まあだからこそ、賢くならないといけないんだろうなぁ。ちゃんと下調べして、自分はどういうタイプのゲームが好きなのかを自己分析して、それから、購入。なけなしのお小遣いを使うんだから、ソレくらいしないと。ヤッパリ。ＤＰＳ読み尽くしてね。

「究極のギャルゲーって何だと思います？　っていうか、そんなのあるんですかね？」東京都　本城山名士さん：

魔：究極……は……本物の恋愛に限りなく近いってヤツかなぁ？　マンガ「ビデオガール」（桂正和作）とか、「コブラ」（寺沢武一作）の最初のシーンの夢で様々な状況をヴァーチャル体験する、みたいな。
ち：２ＤのＴＶ画面で表現されているうちは……なんか役に立ちそうにないっスな。ドキドキ度が違いスギですよ。
う：本物の恋愛に役立つことってあるのかなぁ？
魔：あまりないけど……全く役立たずってこともないんじゃない？　キャラっていうか、女の子によって口説き方を変えないとイケナイってのは当然だし。
う：お金もかかるね。
ち：そうっすな。実際、自分がとんでもなく美形又はイケメンじゃない限り、難易度はギャルゲーよりも高い。



◀岩手県　蒼夢さん：ネズミは……どうなんでしょう？　カワイイのは……犬、猫、ウサギ、熊……パジャマだと、カッパとかありますけどねぇ。

魔：でも、若いうちはカッコイイってだけで、モテモテだからなぁ。いいよなぁカッコイイヤツは。
う：憧れちゃうよね。笑。
ち：まあ、でも無いモノをねだっても仕方ないですからなぁ。無いなら無いで違う戦法を身につけないと。お金とか。笑。
う：ソレかい。
魔：とにかく、ゲームの女の子なんかよりも何千、何億倍も、本物の女の子は判らなくて、複雑で、ドキドキで、気持ちいいです。なので、ギャルゲーで何となくドキドキしちゃう感じがいいなぁなんて思った人は、現実の恋愛に目覚めましょう。
ち：玉砕覚悟でレッツゴーですな。
魔：でも、ギャルゲーの恋愛スタイルって一歩間違えるとストーカーになりやすいから、気を付けないといけません。
ち：学校帰りに、後つけたりしますからな。
魔：もっと漢らしくいかないと。
う：とりあえずストーカーはやめて、振られたら即新しい恋に走る大作戦だな。
魔：ってオレラも偉そうなこと言える様なアレじゃないけど。
う：いや、イケメン。
魔：イケメンなの？
ち：客観的に分析すると……
魔：いや、よそう。なんちゅーか、そういうのは現実見ちゃうとスゴク悲しくなるから。ね。

お笑い4コマ道場



ＤＰＳどはゲーム専門誌最強の４コマ掲載誌です。ネタを思いついたらハガキで送って下さい。いいですよぉ！　（魔）

４コママンガ（いや、３コマでもＯＫなんですが）随時大募集中！　例のようにハガキ（１枚１作品）に天地14cm、左右６cmの大きさで描いてきてください。もしナイスな作品が送られてきたらＰＳの奴隷毎ページ隅に置かれた大先生方の作品に混じって、貴方の作品が輝きます。毎回、作品のクオリティはバッチリ上がっているので、スペース獲得はドンドン増える？　しかもその場合、イラスト採用の５ポイントに加え、ＤＰＳ規定の原稿料と同額の商品券もプレゼント！　スゴーイ！　こりゃもう、送らないとソンだね！　ソンというか送ると得！　いいですよ。



◀千葉県　まさよしさん：ヤナ感じですよね。あのゲームやる気にならないんですけど……。



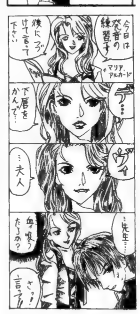
◀大阪府　今村カオルさん：勘違いなんでしょうか？　そういう風習が……ある場所も……。



◀東京都　樹村Ｓさん：もう少し、相手の気持ちを思いやれる人になりましょう。35点。笑。



◀埼玉県　ふぐ茶さん：お金持ちですよね。なんていうか、株にでも手を出しちゃいそう。



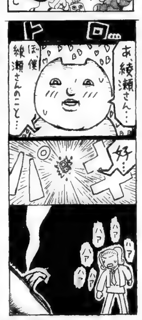
◀愛媛県　風天さん：そういう瞬間でスカね……先生に殺意を抱くときって。学級崩壊。



◀千葉県　まさよしさん：効くでしょう。普通の男には。ヒモビキニですからね。全体的に。



◀埼玉県　ちぇっこりさん：平和ですよね。しかもなんで入れ墨なんでしょう？　脱がしたいから？


◀兵庫県　伸縮自在のもやしさん：笑。捨てますね。っていうか怖いし。こんなの。



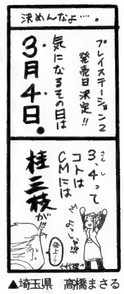
▲福岡県　たかと翔さん：素直に妖精さんありがとうデス。



▲宮城県　ばくさん：メカ混じりでおいしんでしょうかねぇ？



▲東京都　サチキングさん：殺されちゃいますね。もうボコボコ。



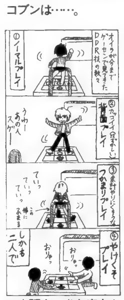
▲埼玉県　高橋まさるさん：母は桂三枝ファン？　なんでしょうか？



▲香川県　Ｈ・制作所さん：死んでますね。コブンは……。



▲富山県　流星刀さん：笑。母上……覚えてくださいよ。



▲大阪府　犬丸庸幸さん：手で押すのは楽しそうですよね。



▲長野県　井ノ原未緒さん：外見は大人でもなでなで。



▲北海道　生物３号さん：笑。かなり地域限定ですけどＯＫです。



▲福岡県　いちがやまみさん：神父さんにでもあったんでしょうか？

戦」になると、キャラクターを操作する人との「駆け引き」や「読みあい」なんてものが出てきて、その面白さがさらにアップするし。対戦プレイは、自分と相手プレイヤーの熟練度が近ければ近いほど面白くなるものだと思いますなー。アーケードで対戦ゲームといえば、今では通信対戦がすっかり定着しているけど、昔はそんなのがなくて、対戦するプレイヤーと同じ筐体に並んで座ってっていうスタイルだったんですよねー。「対戦してもいいですか？」なんてプレイしている人に言ってから対戦。その後はいろいろな人がぞろぞろと並んできて、対戦者の列ができる……あれは今思えば、もう味わえない貴重な体験だったのか！　今までいろいろな考え、パターンを持った人を対戦相手としてきたけど、最近、相手の対戦マナーも気になってきます。負けたからといって筐体を叩くのはいけません。やめましょう。あ、俺？　俺は叩かないよ。マジでマジで！　（コ）

★ずっと前号流用注意：ペンネーム（＝ＰＮ）などの関係上、ハガキポイントのバグが発生しております。住所移動やＰＮ変更、本名の同姓同名、同県同ＰＮなどイロイロあるのですが、そのせいで「私のポイントが違う！」とか「なんか変だ」というマズイ状況に編集部は大忙しです。今後混乱しないためにも、①：ハガキのウラには必ず県名、TEL、ＰＮと本名を書く（封書で送る場合も同様）。②：住所変更（TEL含む）、ＰＮ変更の際にはそれ用のハガキを用意する（ハガキウラに書いてあるだけだと更新されないです）。最近特にハガキウラの住所の無いモノ多いです！　気を付けて下さい。

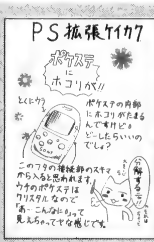
ぷしゅー。といったワケで、ノドでも書きましたが、中田、名波&パラダイスＴＶのためにスカイパーフェクＴＶ加入大作戦、成功しました。バッチリ見れてます。まあ、セリエＡはみんなどんなもんだか知ってるだろうけど、パラダイスＴＶは知らないよね。20歳以上じゃないとダメで、しかも月2000円。高い。でも……タダのアダルトビデオなんかよりも楽しいぞ。くだらなくて。笑。あのね、大抵オッパイ出してるお姉ちゃんが映ってるんだけど、ハダカじゃないの。服着てるまま、はみ出させてるの。なんちゅーかあのフェチ感がたまらん。笑。と、そんなエロばかりかっていうとそーでもありません。Ｊポップとかの MＴＶのプロモ番組も充実しててオレ様満足。月々高いけど。（魔）

実は私、対戦格闘ゲーム歴が結構長かったりしてます。といっても今ではカプコンの2D格闘ものがメインで『ZERO3』と『スーパーSTⅡX』しかプレイしていません（どちらも使用キャラは「キャミィ」）。はじめて格闘ゲームに触れたのは、高校生の頃……ゲームタイトルはやはりカプコンの『STⅡ』。「使用ボタンが6つ！」という、当時として3つ以上のボタンが並んでいたのはかなりの印象的でしたねー。初めは、必殺技なんてものはまったく出せず、弱ボタンや中ボタンなども使わず、強パンチ強キックをメインにして戦ってました（「ジャンプ強キック」から「しゃがみ強キック」とか、相手が飛んできたら「しゃがみ強パンチ」なんて感じ）。あ、波動拳だけはなんとか（失敗確率のほうが高かったか？）出してたかも……。でも格闘ゲームっていろいろと壁が高いゲームだけど、どのボタンがどの技に対応しているかを覚えて、必殺技も確実に出せるようになってくると、自分の思った通りにキャラクターを動かせて楽しいんですよね。特にそれが「対

PS拡張計画

CDPを買う前に、CDレコーダーも衝動買いしてしまいました。とり立てて、今必要だったわけではないんですけどね。ポータブルCDPを買ったら、コピーしてから持って歩こうかなと思って。で、CDPとCD-R買ったら、予算が残ってないという。まさにトホホ状態。（ち）

次はなに買うかなぁ。って物欲が収まってない状態ですが、年末の引き落としが心配です。なにしろ、年末の自分にすべてを託し、カードで買ってしまったから。マンションのローンだってあるしなぁ。計算上では大丈夫なはずですけど。カードって、やはり便利なモノで、何かと重宝します。計画的にちゃんと使えば、余分な現金が必要ないですからね。欲しいモノを買い逃すことも少なくなります。でも、限度を。



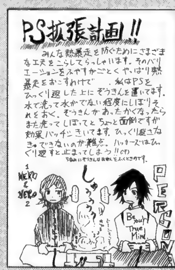
▲埼玉県　紅カンキチさん：気になりますよねぇ。



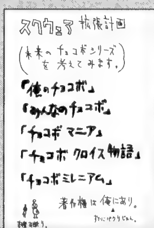
◀埼玉県　まみむめもさん：大事かもしれませんね。シンプルなカバー。



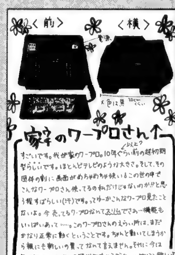
▲福井県　風氷珪子さん：魔法かかってるといいですね。



◀千葉県　奈保楽　田さん：冷えピタシートいいですよ。使おうと思えば何度でも使えますし。



▲宮城県　ぱくさん：パクリまくりです。笑。



◀北海道　セイコさん：SF映画のアイテムみたいですからね。コンテナ。音もうるさいし。

他機種のことも話したい

そろそろＤＣ欲しいよなぁ。買うだけの甲斐性がないので、じっと我慢状態なんだけどね。パチンコで取るのも、ちょっと無理だなぁオイラには。（ち）



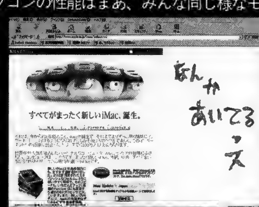
◀栃木県　鳩サブレさん：DC版[illegible]良さそうですからね。PS2ならきっと……。

ＷＩＮ版の『風来のシレン』がちょっと注目。なにしろＬＡＮに対応したネットワークゲームになっているのだから。『ディアブロ』的なノリが楽しめるのかなぁと想像しているのだけれど、どうでしょう。なんでも死んだプレイヤーのアイテムも漁れるらしいとか……。ＤＣ版『オラトリオタングラム』ももうすぐですね。これとか、新作の『ワールドアドバンスト大戦略』みたいなセガリリースのゲームは、ＤＣ持ってないと遊べないからねぇ。まぁでも、最近とんとゲームで遊んでないとゆう、寒いヤツなので（ち）は。欲しいけど、我慢しちゃうんですよ、当座の間は。結局は、財力な訳だな。結論。うむ。

パソコン買って何をする？

おぃっす。パソコンです。インターネットの基本の続きをしようと思ったんですけど、まあ、始めちゃえばどーにかなるコトが多いのでヤメ。今回はパソコンを買うときのポイントの解説。目的は大事ですよ。やはり。（魔）

さて、パソコンを買うときは何か目的がないと買っても意味がなかったんですが、最近はインターネットできて、メールできて……っていう漠然とした理由だけでＯＫみたいです。と、こうなってくると、パソコンもデザインで選ぶ時代。中古じゃなきゃ最近売ってるパソコンの性能はまあ、みんな同じ様なモノだからね(暴言)。ということで、iMacが売れてるわけです。安いしね。でも、なんで……カッコイイウインドウズマシンは高いんだろう？　9万8千円マシンがたくさん出てきてるけど、全部格好悪いもんなぁ。昔のデザインは2の次、3の次っていう感覚が残っている気がするなぁ。デザインでマシンを選ぶ人は15万以上は出せないって。20万円代で、一体型で、カッコイイマシンを出さないと、この価格帯ではiMacの天下が続きそう。まあオレ、アップル好きだからいいけど。



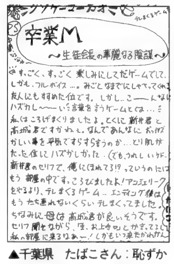
▲iMac人気はすさまじい。チュートリアルもしっかりしてるから、初心者でも使えるし。

クソゲーマー万才

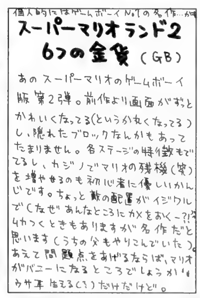
仕事の終わった（ハ）さんが、嬉しそうにパチンコに行きました。あと、3時間後が楽しみです。（う）

攻略本まで買ったのに『ファイアーエムブレム』をやってません（もちろん最新作の『トラキア』です）。（犬）くん制作による通称「ズルＳＦＣ」を使えばちょっと（？）はラクなのに……。これから年末にかけて、いろいろおもしろそうなゲームが発売されるのがいけませんな（笑）。今『アークⅢ』をやっているんですが、今後は『グローランサー』や『レジェンド オブ ドラグーン』。そして年末にはついに『ドラクエ』が……。お金より、プレイ時間の方が心配になってきました……とほほ。

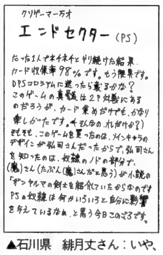
年末は忙しい。忙しいけどゲームはやりたい。やりたいけど時間がない。でも遊ぶにはどうしたらいいか……答えは睡眠時間を削るしかない。『ドラクエ』の発売日には、さすがに仕事は終わってると思いますが……(たぶん・涙)。しかし、正月に遊べるように発売するとは、なかなかやりますな。初詣ぐらいは行くと思いますが、そうしてる間に誰かにゲーム進行が抜かれてしまうかと思うと、ちょっと行く気が失せます（笑）。その前に『ポケモン金・銀』がありました。何だかいろいろな事情で、初回出荷は本数が少なくヘタをすると予約している人でも、発売日に手に入らないというウワサを聞きましたが。私は前作すらまともに終わらせていなかったので、まずはそっちからプレイしたいです（どうせ『金・銀』はなかなか手に入らないでしょうし…）。話は変わりますが『アークⅢ』のウインドウの色、綺麗なピンク色にするのが難しい。誰か教えて……。



▲千葉県　たばこさん：恥ずかしいですよね。肉声。



▲宮城県　かわはら澪さん：ヒゲ親父がバニーはやめてもらわないと。確かに。でも良くできてましたよね。



▲石川県　緋月丈さん：いや、楽しいですよね。



▲神奈川県　吉野源浩さん：大事なんですけどねぇ。



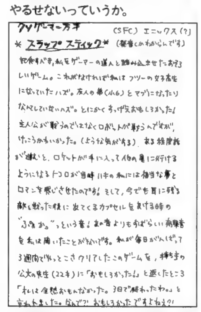
▲兵庫県　福田豊さん：笑。ベストになるのが早いと悲しくなりますよね。やるせないっていうか。



▲愛知県　双火狐さん：キャラ可愛かったですしね。



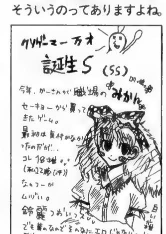
▲群馬県　桜場瀬名さん：笑。そういうのってありますよね。



▲滋賀県　べんじーさん：当時、他に楽しいゲームたくさん出てたんですよね……。確かに3日で終わったし。



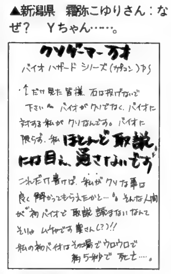
▲新潟県　霜弥こゆりさん：なぜ？　Yちゃん……。



▲北海道　とうふさん：生協でそんなの売っちゃぁ……。



▲千葉県　みんとさん：ドラッグストアはものすごく万引き多いらしいですからね。本当かもです。



▲神奈川県　葵みなとさん：はじめて物語は読んで下さい。



▲千葉県　雷架さん：いつの間にか出てましたよね。

スパイ潜入



まんが／千葉県　まさよし（笑。だからどうだってワケじゃないんですけど……いい感じです）

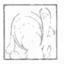
雑学の王子様

泊まり込みの多い編集部のスタッフや独身者の強い味方「電子レンジ」が今回のテーマ。これがあるとないでは食生活が大きく変わる人も多いのでは？（だ）

電子レンジはどうして食品を温めることができるのでしょう？　これはまず内部のマグネトロンという部分から電波を放出し、それが食品に吸収されます。そのとき、食品中に含まれる水分が激しく振動し、水の分子と分子がぶつかりあって摩擦熱を起こし、内部から加熱されるのです。ただ、難点があって、電波が当たる部分しか加熱されません。当然といえば当然の話ですが、そのため電子レンジには食品にムラなく電波が当たるように回転するトレイがついているのです。さて、ではこのような原理を見つけたのは誰だったのでしょう？　これが意外と古く、特許自体は1945年10月8日に米国のパーシ・ルバロン・スペンサーが取得しています。彼がレーダー電波の実験中、電磁管の側に立ち止まってポケットに手を入れたとき、そこに入っていたキャンディ（チョコの説もあり）が溶けていたことに気づいたのがそのきっかけでした。こうして彼は1947年、レーダー電波発信装置を調理用に改造し「レーダー・レンジ」と名付け、彼の所属する会社から発売したのです。しかし、重さ340kg、高さ1.65mという大きさで、とても一般家庭では使えないようなシロモノものでした。家庭用のレンジは米国のタッパン社から1955年に初めて発売されますが、これもかなり大がかり。配線に電気技師を、水冷式電磁管の設置に鉛管工を頼まなくてはいけませんでした。現在のような小型のレンジは1967年、米国のアマナ冷凍機社が初めて発売したのです。

最近、仕事が忙しいのか話題が少ないかも。日常的には素敵なCDプレイヤー買ったんで満足なんですけどね。ひたすらＣＤを聴きまくって感動してる毎日ですし。あとは、オーディオエキスポ近いんで、話題の新製品を見に行くのが楽しみとか、そんぐらいですかねぇ。あとは、ＡＶ関係の店で物色してるのが楽しいなぁとか。まぁ、いま手がけている本が大変でそれどころじゃないんだけど。チェックに次ぐチェック、レイアウト修正の嵐で。またかいと思うことしきりですが、まぁ本来、仕事というモノはこういうものでしょう。トホホだけど。ＤＰＳで編集していたときの仕事量に比べれば軽いもんですけどね。楽勝。でもねぇ、こんなチェックをする会社はＤＰＳでも経験ないなぁ。（ち）


■魔王32才くん：爆裂バカ元締め。職業ムダ使い。スカイパーフェクTVすごく楽しいです


■犬くん：働くときは本当に良く働く彼。さらに泊まり込みお疲れ。グローシアンだったら楽だったのに。


■バオウ中里くん：自分好みのゲームなら怖いモノなし。最近は泊まり込みで「ときめき」撮影中です。


■ほやへ田島くん：卑劣なゲームプレイなら天下一。お前と映画の趣味が合うヤツいないよ……。


■うききくん：なんか家でインターネット、バリバリね。モバイラーって感じ？　次は新幹線で。

まんか／埼玉県　四上ハルオ（別人になりすぎ　笑）・イラスト／岩瀬さとみ




◀神奈川県　まじんさん：移植されませんかねぇ？　ガンガンにアレンジされて。


◀愛知県　ユウスケさん：ムチャクチャでいいですよね。現実には味わえません。絶対。


◀三重県　如月あきらさん：自分のバカーってよくありますよね。奴隷のページでも……。


▲富山県　チハルさん：もっとイロイロなお札が出たら楽しいかもしれません。同じ2000札なのに価値が違っちゃったり（ダメ）。


▲神奈川県　和泉等閑さん：主人公モテモテの法則は健在です。いつの間に！　ってヤツですね。


▲福岡県　麻生梨奴さん：戦ってほしいのに。強いですよ。しかも覚醒後なら確実に。


▲兵庫県　にやりんさん：『トロコブ』の体験版がかなりいいですからね。期待しましょう。

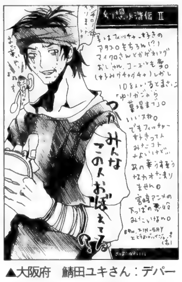

▲鳥取県　にむげBさん：最初のうちは、スゴク間違われてました。編集部内でも。


▲北海道　三季月下さん：あまり表には出ないけど芯のものすごく強い女性ですね。


▲宮城県　白河風華さん：沖縄って独特の魅力がありますからね。サミットもありますし。


▲静岡県　瀧上アサオさん：編集部でも風邪大流行。鼻水出ちゃいますよね。ずるずる。


▲東京都　松本あけりさん：スカパー。ムダに流しておくと楽しいチャンネル多いですね。


▲大阪府　鯖田ユキさん：デパート的なノリですよね。年齢層もイロイロですし。


▲宮城県　NAKOさん：「お宝ちょうだ〜い」は編集部でもマネが流行ってます。


▲福岡県　YUGIさん：見せ方ですよね。デジタルノベルっていうか。楽しければアリですし。


▲大阪府　たっちーさん：出そうな気もします。アペンドディスクも全部一緒になって。


▲東京都　皐月あひるさん：記念イベントとか、たくさんありそうですよね。わくわくです。


▲福岡県　綾河息吹さん：体験版やっちゃうと欲しくなっちゃいますよね。どうしても。


▲大阪府　間宮野菊さん：次はパソコンですからね。PS2ではどうなんでしょう？


▲神奈川県　すずき奈緒子さん：アクションRPGですから、ハマルとやる気が……ですよね。



◀京都府　ポリエステルさん：クスリはねぇ……頼ると危ないですよね。飲み過ぎには気を付けないといけません。


▲愛媛県　風天さん：パワーアップしてますよ。きっと。そういう細かい所も。

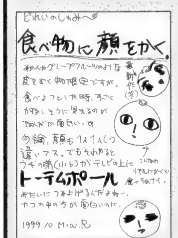

▲青森県　アメ屋ジョージさん：踏んじゃダメですよね。バキッといっちゃいますし。

奴隷の趣味

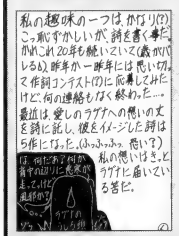
本当に好きなことを続けていくのって大変なんですよね。始めるのはカンタンなんですけど。でも歳をとっても「これが好き」って言えるのは大事だと思うんです。……と、まるで「遠くに行きたい」のように始めてみるのもいいかな。(魔)

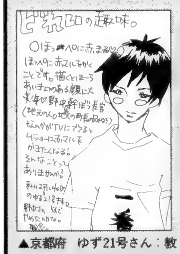
「私はペット関係のサークルに入っているんですが、最近流行ってるのが、無差別級相撲。犬対ハムスターとか、猫対トカゲなどと、地面の円から、先に出た方が負け。シンプルなんですけど、昼飯とか何か賭けると途端に盛り上がります。如何にして円の中に留まらせておくかが非常に大事。うちの犬は今、お座り特訓中です」茨城県　フルコンタラさん：

楽しそうですねぇ。普通に飼ってるペットは言うこと聞きませんから。何かと甘やかしますし。どうしても。こないだペットのしつけ番組見てたら（見てるな）かなり厳しくトレーニングしてました。あの、虐待ではないけれど、ギリギリの厳しさって普通はマネできないっすよ。まあ、芸が何もなくてもカワイイきゃ良いですけど。

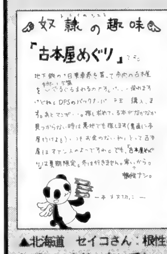


▲千葉県　竜月みあさん：楽しげな家庭です。確かにカゴに入っていると楽しそうです。

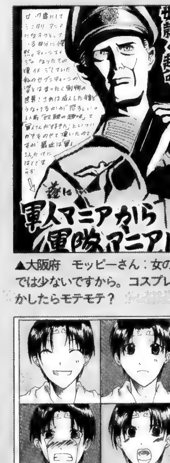

▲埼玉県　くーみんさん：怖いけど……そういうモノでしょうね。詩。ハズイですよね。


▲京都府　ゆず21号さん：教科書に描きますよね。ヒゲとか。統一感あるとステキです。

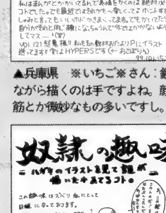

▲栃木県　海苔ゴリアテさん：何かしながら読むのは基本ですよね。食べながらとか。

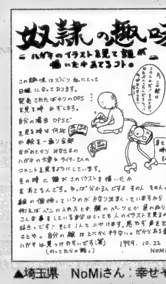


▲北海道　セイコさん：根性なしでいいんじゃないでしょうか？　趣味ですからね。



▲大阪府　モッピーさん：女の子では少ないですから。コスプレとかしたらモテモテ？


▲兵庫県　※いちご※さん：鏡見ながら描くのは手ですよね。顔の筋とか微妙なもの多いです。



▲埼玉県　NoMiさん：幸せそうです。記憶って曖昧ですからね。一喜一憂したりして。笑。

べものにならないぐらいキレイになっているし、デモもかっこいい。キャラは小さくなったけど、『ストライダー』らしさは出てると思います。個人的には家庭用で海外のFCで発売されていた『ストライダー』をリメイクしてほしい。これはアーケード版とは全然違う、マンガをもとにしたストーリーが魅力なのです。その昔、角川書店から発売されていた『ストライダー飛竜』のマンガ……確か、前作のアーケード版がゲームセンターに登場すると同時に、そっと（？）発売されたヤツ。何故かそのマンガをもとにした（たぶん・笑）ゲームが、日本では発売されず海外でのみ発売されました。当時どうしてもやりたくて、何とか探してプレイしたのですが、結構おもしろかったと記憶しています。メッセージが英語だったので、人の名前程度しかわかりませんでしたが（涙）。ゲームの難しさなど、何となく『ロックマン』な匂いがしたのか、ライターのZさんも一緒に楽しんでいた気がします。ストライダー！……カッコイイ。『2』発売されたら買おうかな。（う）

奴隷のどめ

もしも、自分のポイント数が間違ってたらどうするか？　ハガキをください。特にペンネームを変えたり、住所が変わってたりすると大変。パソコンで集計業務を行っているので、データが少しでも違うと、違う人間として登録されたりして、大変なのです。ハガキでどうなってるの？　と聞かれなければ、修正されないかもしれません。疑問があったら即ハガキ。あと、読者様同士のファンコール（このハガキは何々さんへってヤツです）ですが、ダメといっても収まりそうにないので（笑）、小さくならOKにします。パッと見える大きいところはネタで。お願い。ね？

ライターリスト

■ちくちりくん：CDプレイヤー。イイモノはいいからね。って他も良くないと気づけないけど。

■ハム彦くん：喫茶床部のマスターとなったので、深夜でもコーヒー入れに会社に来て下さい。

■だいめいくん：なんかゲームしてるらしいです。ズルイなぁ。悔しいので切りモチ置いといた。

■ゴーダくん：DPS唯一の超スーパーゲーマー。なんか今回はちゃんと原稿上げたのでヨシとしよう。

■ぴかりんくん：イスで寝るのと机の下に頭突っ込んで寝るの。どっちもツライよね。笑。

夜終電に乗り、余裕を持って仕事をしようと思ったのですが、シャワー浴びたのがいけなかったのか、ついつい気持ちよくなって寝てしまいました。起きたら当然朝。またしても（笑）ゆとりのない仕事をしてしまいました。まぁ、何とかなったので良しとしましょう。まぁ、それはどうでもいいんですが、朝ふらっと編集部に来ると、何故かアーケード版の『ストライダー飛竜2』がありました。たぶんPSへの移植が決まっているので、記事作成のためと予想されますが、ゲームセンターでも見たことがなかったので、ちょっとビックリしました。土曜の朝だったためか人も少なく、まるで私に「プレイしてほしいの」といわんばかりにデモが流れていました。で、プレイした感想は……思ったほどハデではなく、普通のACTといった感じでした。しょうがないとは思いますが、前作の「目新しさ」が感じられないのです。『2』も壁や天井に張り付き自由に移動できるのですが、何か懐かしい感じはするものの、ワクワクはしませんでした。でもまぁグラフィックは比

最後奴隷！：奴隷のページの間違いを探して下さい！　見事当たった人はスゴク誉められます


▲宮城県　トモさん：隠れなくても……いいじゃないですか。笑。コレはコレなんですけど。


▲富山県　チハルさん：ハダシは厳しいですよね。ものすごく。板はすさまじく冷たいし。


▲埼玉県　めーこさん：多分、現在とそう変わらない価格になると思うんですけど……。


▲兵庫県　まほろば夢々さん：見てやりましたって……笑。男がコレやるとストーカーです。


▲東京都　松本あけりさん：1週間でクリアはスゴイですねぇ。というか、ムチャです。


◀北海道　朝霧レイさん：ニャーになりますよね。ウサギだと「〜っス」なので普通なんですけど。


◀宮城県　トモさん：笑。父と母がなかなかステキな感じです。というか、家庭楽しそうです。


▲兵庫県　シュウぼうさん：ゲーム的には何の問題もないんですけどねぇ。キャラも可愛いし。


▲埼玉県　あゆさん：秘密が知りたいですよね。というか、ソレだけで続編とか。


▲東京都　皐月あひるさん：食べ物屋さんは楽しいですよね。準備も後かたづけも。

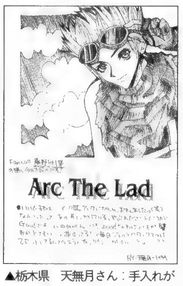

▲滋賀県　民てる戸さん：いますよね。雰囲気ある人とか、単純に似てる人とか。美人でしょうねぇ。


▲宮城県　NATさん：ピンクのポケステ。欲しいですよね。手に入らないとさらに。


◀京都府　ポリエステルさん：肌荒れちゃうので、ちゃんとケアしましょう。


◀栃木県　佐戸原ひろあさん：プレイしやすいですよね。その辺チャンとしてます。


▲栃木県　ぐなぐなさん：なんかワクワクしてるっぷりがステキです。楽しそうですし。


▲栃木県　天無月さん：手入れが大変そうな髪の毛ですよね。毎日時間かかりそうです。


▲千葉県　喜多川セイさん：それにしても強行軍ですよね。修学旅行って。1カ所でゆっくりは？


▲広島県　水月ユーリさん：いじわるですよね。でもいい体験版ですよ。それが。笑。


▲東京都　海月空さん：じっくりと何度も楽しみたくなるタイプですよね。元は取れます。


◀岡山県　樹宮匡平さん：主人公、目張りスゴイですよね。クッキリしすぎです。


◀埼玉県　NoMiさん：連鎖は自分で組めるようにならないと。勝てません。


◀英国　吉良さん：そうですよね。日本は進んでますよね。その辺は。すさまじく。


◀千葉県　コン・チャイ子さん：評価は人によりますけどねぇ。プレイする価値はあるような……。


◀愛媛県　人獣クロコさん：次は……150号になるんですかねぇ？　ポイントは。


◀石川県　花吹アレンさん：ごろごろしてますよね。色っぽいからいいんですけど。


◀埼玉県　宮崎あさみさん：キャラもカワイイですしね。システムもオチゲーの基本って感じですし。


◀滋賀県　仙蛙さん：そうですよね。続編とカップリングで完結編をって感じでしょうか？　お安く。


◀京都府　鮭わかめのり子さん：デキ自体はなかなかOKですよ。好きなら買いでしょう。


◀埼玉県　李桃餅さん：かなりブルーですね。それは。泣けてきます。


▼愛知県　北原健光さん：カボチャと言えば彼女。たくさん買いました。

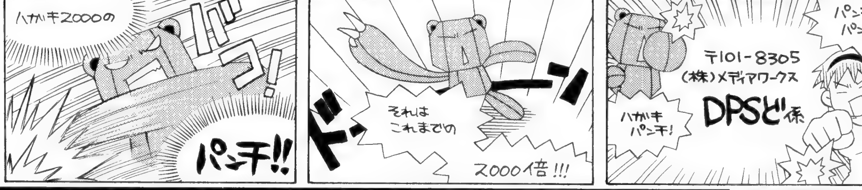

▼兵庫県　春吹雪さん：『どこいつ2』はポケステ2と一緒に、とか。


▲神奈川県　大蛇故さん：キャラの話で盛り上がれるのは楽しいですよね。いいゲームの条件です。


▶埼玉県　ヒウラムトさん：ウニウニにコダワリを感じますよね。新作でも獣の人が大活躍でしょうかねぇ、期待しましょう。

ハガキのタメに何を捨てましょう？

あぁ……いっつも、この部分って最後に書くからなぁ。なんか投げやりになりがちなんだよなぁ。今日はどんなネタで……ってアレ？　おかしいな……レイアウト用紙のコピーがどっかいっちゃったよ。ハガキ置き場かなぁ。……ないなぁ。MAP作るのにスキャナの方に持っていった……ないなぁ。ひょっとしてオレ捨てた？　ってよく考えたら残りのハガキもないジャン。ヤッベー！　トレペ張って番号書いてもらった入稿用のハガキがなーい！　やばい。と思ったら机もな〜い！　会社もなーい！　………って夢か。原稿書こう。



コーナー向けのハガキの場合、上のあて先の後にそのコーナー名も明記して下さい。掲載された回数によってオリジナルグッズをプレゼント。それ以外にも、PSの奴隷ではポイント制を採用しています。基本的にイラストは5ポイント、文章も5ポイント（例外あり）。決算（まだぜんぜん未定）までにたまればたまるほど良い賞品がもらえるぞ！　イラストがメインのように見えますが、文章ハガキも結構採用されてます。よく見ると文字がメインのハガキも多いでしょ？　さらに言えば！　イラストの上手い下手もあまり考えなくて大丈夫です。ネタさえ熱ければ載せちゃいます！　とにかく送ってほしいの！　ね？

電撃PlayStation Vol.127

読者アンケート

このページに付いているハガキに、欲しい賞品の番号（P.179のプレゼント記事参照）と、アンケートの回答、オモテ面の必要事項を記入し、50円分の切手を貼って送ってください。しめ切りは、12月9日（当日消印有効）です。たくさんのご応募をお待ちしています。

★数字は右詰めで記入してください。

【1】P.179から、希望するプレゼントの番号を1つだけ記入してください。

【2】あなたの性別を教えてください。
①男 ②女

【3】あなたの学年・職業を教えてください。
①小学3年生以下 ②小4 ③小5 ④小6 ⑤中1 ⑥中2 ⑦中3 ⑧高1 ⑨高2 ⑩高3 ⑪短大・専門学校生 ⑫大学生・大学院生 ⑬予備校生・浪人 ⑭会社員 ⑮アルバイト ⑯無職・休職中 ⑰主婦 ⑱その他

【4】あなたの年齢を教えてください。

【5】本誌の購入状況を教えてください。
①毎号買っている ②時々買っている ③はじめて買った

【6】本誌の購入場所を教えてください。
①書店 ②コンビニエンスストア ③ゲームショップ ④キヨスク ⑤その他

【7】あなたはゲーム雑誌を買うときに何を一番重視しますか。1つ選んでください。
①表紙 ②買おうと思っているソフトの情報量 ③買ったソフトの情報量 ④紹介している作品の数 ⑤新作情報 ⑥レビュー ⑦連載コーナー ⑧業界情報・ニュース ⑨付録 ⑩その他

【8】今号はどの記事を読みたくて買いましたか。下から1つ選んでください。
①[特集]ドラゴンクエストⅦ エデンの戦士たち ②[連載]電撃PlayStation 2 ③[特報]グランツーリスモ2 ④[特報]聖霊機ライブレード ⑤[特報]ポポロクロイス物語Ⅱ ⑥[特報]サモンナイト ⑦[特報]ストライダー飛竜1&2 ⑧[特報]infinity（インフィニティ） ⑨[特報]テイルズ オブ エターニア ⑩[攻略]クロノ・クロス ⑪[攻略]ときめきメモリアル2 ⑫[攻略]グローランサー ⑬[攻略]アークザラッドⅢ ⑭[攻略]リトルプリンセス マール王国の人形姫2 ⑮[攻略]パックマンワールド 20thアニバーサリー ⑯[攻略]クロノ・トリガー ⑰[攻略]探偵神宮寺三郎 灯火が消えぬ間に ⑱[攻略]アランドラ2 魔進化の謎 ⑲[攻略]純情で可憐 メイマイ騎士団 スペクトラルフォース聖少女外伝 ⑳[企画]ヴァルキリープロファイル ㉑[企画]ロビン・ロイドの冒険 ㉒[連載]DPSソフトレビュー ㉓[連載]電撃PSコロシアム ㉔[連載]4色奴隷 ㉕[連載]電撃プレイクエスチョン ㉖[連載]ウラワザデータベース ㉗[連載]まんが はじめて物語 ㉘[連載]電撃コラムス ㉙[連載]PSの奴隷 ㉚[年末年始特集]CHASE THE EXPRESS（チェイス・ザ・エクスプレス） ㉛[年末年始特集]パラサイト・イヴ2 ㉜[年末年始特集]ベイグラント ストーリー ㉝[年末年始特集]STREET FIGHTER EX2 PLUS ㉞[年末年始特集]バイオハザード ガンサバイバー ㉟[年末年始特集]レジェンド オブ ドラグーン ㊱[年末年始特集]ドラゴンヴァラー ㊲[年末年始特集] LOVE&DESTROY ㊳[年末年始特集]年末年始ソフトカタログ ㊴[連載] NEXT WAVE？ ㊵[連載] 電撃Pocket Station ㊶[連載]電撃NEWS STATION ㊷[連載]電撃モノSTATION ㊸[連載]電撃ランキングステーション

【9】今号の記事で良かったものを【8】の一覧から3つ選んでください。

【10】今号の記事で良くなかったものを【8】の一覧から1つ選んでください。

【11】一番最近購入したゲームソフトのタイトル・機種名を1つ書いてください。

【12】【11】のソフトはどこで買いましたか。
①ファミコンショップ・専門店 ②カメラ屋などの大型ディスカウント店 ③コンビニ ④スーパー・百貨店（ダイエー・ジャスコ・トイザラスなど） ⑤おもちゃ屋

【13】【11】のソフトを買うときに一番参考にしたのは何ですか。次から1つ選んでください。
①TVCM ②雑誌の記事 ③雑誌の広告 ④店頭デモ ⑤店頭チラシ ⑥イベント ⑦友だちの情報 ⑧その他

【14】【11】のソフトを攻略するときに何を参考にしましたか。下から1つ選んでください。
①電撃の攻略本 ②電撃以外の攻略本 ③電撃のゲーム雑誌 ④電撃以外のゲーム専門誌 ⑤何も参考にしなかった ⑥その他

【15】あなたは1年間に何本くらいゲームソフトを買いますか。

【16】次の中で、持っているものすべての番号を塗りつぶしてください。
①プレイステーション ②NINTENDO64 ③ドリームキャスト ④サターン ⑤スーパーファミコン ⑥ゲームボーイ ⑦ゲームボーイカラー ⑧ワンダースワン ⑨ネオジオポケット（カラー含む） ⑩ポケットステーション ⑪ビジュアルメモリー ⑫パソコン ⑬プレイステーション2

【17】買おうと思っているゲーム機を【16】の欄から選んで教えてください（3つまで）。

【18】購入したいと思っているタイトルを「新作ソフトスケジュール」（P.223～225）から選んでその番号を3つまで選んでください。

【19】CD-ROM付録付き増刊号電撃プレイステーションDに体験版を収録してほしいタイトルを「新作ソフトスケジュール」（P.223～225）から選んでその番号を3つまで選んでください。

【20】今まで発売されたプレイステーションのソフトで好きなものを2つまで書いてください。

【21】電撃プレイステーション以外に購入している雑誌を教えてください（3つまで）。
①電撃プレイステーションD ②電撃王 ③電撃NINTENDO64 ④電撃ドリームキャスト ⑤電撃G'sマガジン ⑥週刊ファミ通 ⑦ファミ通PS ⑧月刊ファミ通DC ⑨月刊ファミ通ウェーブ ⑩月刊ファミ通Bros. ⑪週刊ザ・プレイステーション ⑫週刊ドリームキャストマガジン ⑬HYPERプレイステーション ⑭HYPERプレイステーションRe-mix ⑮PlayStation Magazine ⑯ドリームキャストプレス ⑰ドリームキャストFAN ⑱The 64 DREAM ⑲Game Walker ⑳Vジャンプ ㉑月刊ファミ通64プラス ㉒ゲーム批評 ㉓gM ㉔その他

【22】電撃プレイステーションを含めて、普段、購入はしていないが、目を通しているゲーム誌を、【21】の一覧から1つ選んでください（電撃プレイステーションがそれにあたる場合は、㉕とお答えください）。

【23】DVD-Videoソフトの情報に興味がありますか？
①非常に興味がある ②どちらかというとある ③それほどない ④まったく興味がない

【24】DVD-Videoソフトで興味があるジャンルを教えてください（3つまで）。
①洋画 ②邦画 ③アニメ ④音楽 ⑤スポーツ ⑥アイドル ⑦アダルト

【25】『クロノ・クロス』は買いましたか？
①予約して買った ②予約せずに買った ③買いたいとは思っているが、まだ買っていない ④買わない

【26】『ときめきメモリアル2』は買いましたか？
①予約して買った ②予約せずに買った ③買いたいとは思っているが、まだ買っていない ④買わない

【27】『ドラゴンクエストⅦ』について、選んでください。
①発売日に絶対にほしい ②発売日でなくてもいい ③興味がない ④年末年始は他のソフトをプレイする（買う） ⑤お年玉で買う（買ってもらう） ⑥PS2と同時（2000年3月4日）に買うつもり

 DPS Vol.123「123号記念SPECIAL PRESENT」の当選者発表は、P.156に掲載されています。

電撃PlayStation 127号の読者に贈る

読者プレゼント Vol.127



1『悠久幻想曲3 Perpetual Blue』ポスターケース

◀発売も間近に迫った『悠久幻想曲3　Perpetual Blue』。これに登場する、キャラのSDイラストがいっぱい描かれたポスターケース。ストラップもついて、意外に保存しにくいポスターもこれがあればバッチリ整理できるぞ。

3名

（提供：メディアワークス）

2 データイースト ソフト体験版『デコプレ2 '99』

▼ファン待望の「デコレンジャー」のムービーなどが満載。

（提供：データイースト）

10名





20名

4『ポケ単』ステッカー

▲本気で勉強もできるPSソフト、『ポケ単』のシュールなステッカー。もちろんポケステに貼るのもよし。

（提供：SCEI）

3『悠久幻想曲』シリーズ オリジナル トレーディングカード9枚組



◀初代『悠久幻想曲』から、最新作『～Perpetual Blue』までのキャラクターイラストが一挙にトレーディングカードになったぞ。ファンでない人でも手に入れたくなるアイテムだ。

（提供：メディアワークス）

3名

5『ドラゴンクエスト・キャラクターズ トルネコの大冒険2 不思議のダンジョン』公式パーフェクトガイド



5名

◀モンスターのリストはもちろん、レアアイテム入手の方法までバッチリフォロー！

（提供：エニックス）

6『グリントグリッター』ピンズ



3名

▲『グリグリ』のメインキャラ10人の、ピンズセットだ。

（提供：コナミ）

8『ときめきメモリアル2』オープニング&イメージソング＋ゲームサントラCD発売告知店頭用ポスター

▼大人気『ときめき2』のCDが早くも登場！　今回はその店頭告知用ポスターを5名様に。



5名

7『～アートカミオン～芸術伝』オリジナルトランプ



▲発売に先駆けて、ロゴ入りオリジナルトランプをプレゼント！

（提供：TYO）

3名

9『探偵神宮寺三郎』缶コーヒー



10名

◀ゲームに詰まったら、タバコの代わりにこれで一息入れてみては？

（提供：データイースト）

各3名 PSソフト

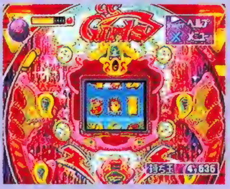
すっかり寒くなってきた今日このごろ、家にこもってゲームをするにはもってこいの季節到来です。



10『ブリーディングスタッド'99』

▲目指すはＧⅠレース！　馬、コースなど最新のデータでプレイする競走馬育成ＳＬＧ。

（提供：コナミ）



11『パチってちょんまげ ～京楽公認・応援団&C.C.ガールズ～』

▲夏に発売された最新機種を早くも収録した豪華な内容だ。

（提供：ハックベリー）



12『Fighting ILLUSION V ～K1 GRAND PRIX '99～』

▲人気の『K1 GRAND PRIX』シリーズ最新作！

（提供:エクシング・エンタテイメント）



13『Dance Dance Revolution 2nd REMIX APPEND CLUB VERSION Vol.1』

▲期待の『ＤＤＲ』アペンドディスク第１弾だ！

（提供：コナミ）

応募のきまり

欲しいプレゼントが決まったら、P.178の注意書き通りに付属のアンケートハガキで応募してください。当選者はVol.131（12月24日発売）で発表します。なお、アンケートの回答内容は当選・落選に関係ありません。正確に記入してください。

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。ソフトの発売日の関係上、賞品の発送が遅れる場合があります。あらかじめご了承ください。また、⑬番の『DanceDance Revolution 2nd REMIX　APPEND CLUB VERSION Vol.1』で遊ぶには、別売の『Dance Dance Revolution』または『Dance Dance Revolution 2nd REMIX』が必要です。



ポイントキャンペーン

「悠久幻想曲」関連商品（ゲームソフト・書籍・CD等）についている点数を10点集めて下記までお送りください。抽選で3,000名様に「パーペチュアル ブルー moo描き下ろしテレカ」を差し上げます。

応募方法 はがきに、10点分の点数を貼りつけて、あなたの住所・氏名・電話番号・年齢・職業を明記の上、下記までお送りください。申し込み開始は10月14日から、第1次〆切りは11月30日消印有効です。第2次〆切りは2月28日消印有効です。（なお、はがき1枚につき1口分とし、端数は切捨てとさせていただきます。）

送り先 〒101-8305 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館
（株）メディアワークス ソフト事業部 「悠久幻想曲ポイントキャンペーン」係 行

電撃攻略王 **悠久幻想曲3 Perpetual Blue 公式攻略ガイド** 近日発売予定 定価未定

電撃G's文庫 **悠久幻想曲3 パーペチュアルブルー ①** 2000年1月10日発売予定 予価：本体550円+税

電撃コミックス **悠久幻想曲3 パーペチュアルブルー 公式コミック・ファンブック side：A**
2000年1月10日発売予定 予価：本体680円+税

悠久幻想曲3 パーペチュアルブルー 公式コミック・ファンブック side：B
2000年2月発売予定 予価：本体680円+税

Dセレクション **悠久幻想曲 ビジュアルブック**（仮） 2000年1月下旬発売予定 定価未定

CD

悠久幻想曲3 Perpetual Blue プレリリース
好評発売中 ￥2,310（税込）

悠久コレクション 4Colors 好評発売中 ￥1,890（税込）

悠久幻想曲3 Perpetual Blue サウンドトラック
12月17日発売予定 ￥2,940（税込）

悠久幻想曲3 Perpetual Blueドラマ CD
2000年1月19日発売予定 ￥2,940（税込）
（発売 ポニーキャニオン・サイトロンレーベル）

ラジオドラマ化決定！

子安・氷上のゲムドラナイト

12月から放送決定！

毎週日曜日

TBS	24：30〜25：00
HBC	25：00〜25：30
MBS	24：00〜24：30
RKB	24：40〜25：10

MEDIAWORKS （株）メディアワークス 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館
ユーザーサポート TEL 052-773-7083 URL http://www.mediaworks.co.jp/

年末年始発売ソフト大特集



- CHASE THE EXPRESS
- パラサイト・イヴ2
- ベイグラント ストーリー
- STREET FIGHTER EX2 PLUS
- バイオハザード ガンサバイバー
- レジェンド オブ ドラグーン
- ドラゴンヴァラー　その他

イラスト／戸部淑



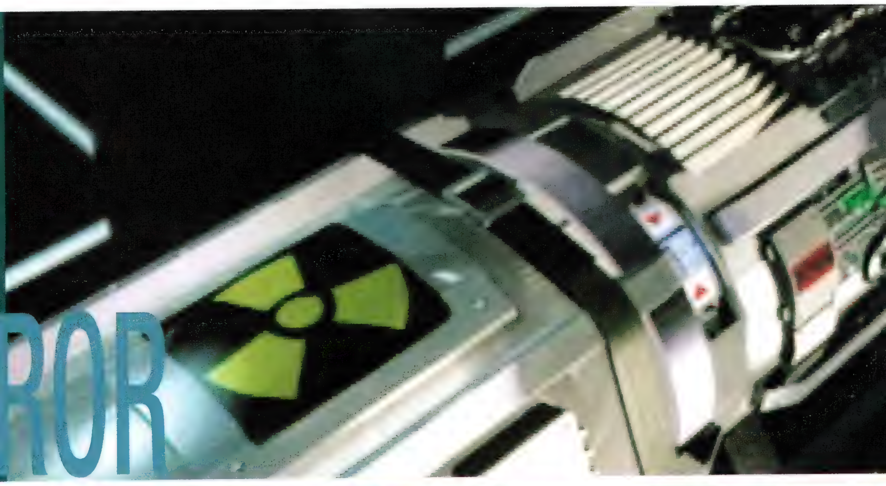
その列車は欧州滅亡へ向けて走り出した――！

爆走する列車を舞台に、たった1人でテロリスト集団に立ち向かうNATO軍兵士の活躍を描いた、ノンストップAVG『CHASE THE EXPRESS』！骨太なストーリーと、緊迫した状況でテンポよく連続するアクションの魅力を、徹底解説しよう！

AVG	CHASE THE EXPRESS（チェイス・ザ・エクスプレス）	1/27（予）	▶SCEI
			▶￥5,800（CD2枚組）
			▶MC（1ブロック）、DS（AC非対応）

CHASE THE EXPRESS
チェイス・ザ・エクスプレス™

ハイジャックや建物の占拠、要人暗殺などといった行為は、もはやテロリズムのトレンドではない。ソビエト崩壊がそのきっかけとなって、「核の恐怖」が全世界に拡散したのだ。そもそも核兵器は高度に科学的な知識と設備がなければ開発・保全のできないものだったのだが、まず核燃料からその流出がはじまり、次いで科学者、技術者がそれに続いたことで、さまざまなレベルの核兵器開発が可能になったのだ。核兵器そのものも発明から半世紀を経て技術的に完成されつつあり、冷戦構造の崩壊後、地域紛争での使用を目的とした小型で使用目的、効果の限定されたものが作られつつあった……。こうした状況の変化を背景に生み出されたのが「核テロリズム」である。ただ起爆装置のボタンに手をかけるだけで、特定地域の住民、その土地の未来までも人質にとったと宣言することができる、非常に効果的でリーズナブルなテロ。このゲームのストーリーは、決して絵空事ではないのだ。



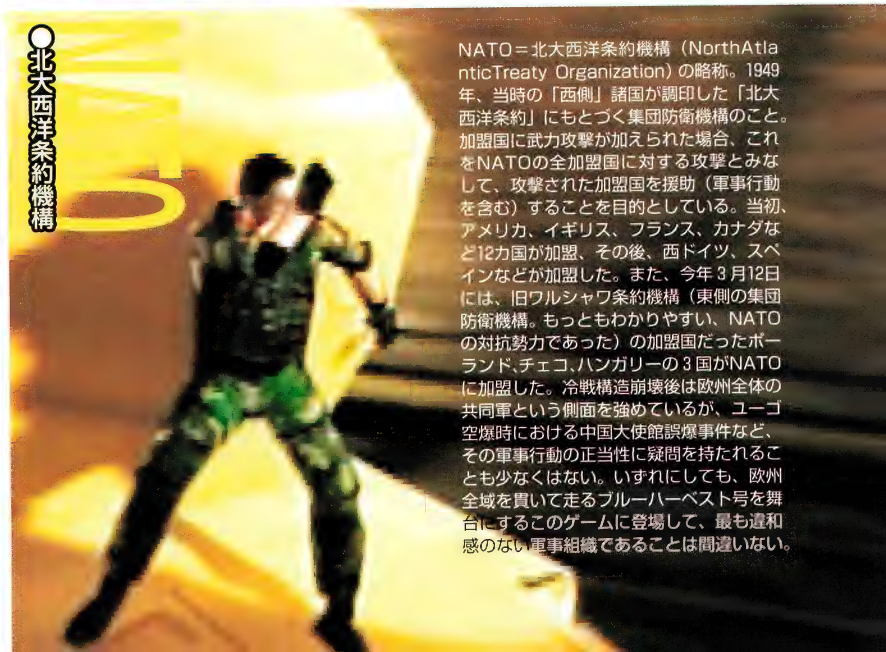
NUCLEAR TERROR
●核テロリズム

3D・AVG
●列車が舞台のAVG



PS、セガサターンといった32ビット機による技術革新によって、はじめて現実的なものになった比較的新しいジャンル。言うまでもないことだが、ポリゴン技術によって描かれた3D空間で、リアルタイムにキャラクターを操作し、謎を解いていくタイプのゲームだ。代表的な作品に、『バイオハザード』シリーズ、『メタルギアソリッド』などがある。それらの作品と『CHASE……』の最大の違いは、その描画方法だ。現状のハードではリアルタイムの描画能力に限界があるため、背景は一枚絵で描かれることが多い。『CHASE……』でも確かに背景は一枚絵の考え方で描かれているのだが、新技術の採用によって、カメラが左右上下にパンできるようになっているのだ。この高い演出効果は、ぜひ実際にプレイして感じとってもらいたい。

NATO
●北大西洋条約機構



NATO＝北大西洋条約機構（NorthAtlanticTreaty Organization）の略称。1949年、当時の「西側」諸国が調印した「北大西洋条約」にもとづく集団防衛機構のこと。加盟国に武力攻撃が加えられた場合、これをNATOの全加盟国に対する攻撃とみなして、攻撃された加盟国を援助（軍事行動を含む）することを目的としている。当初、アメリカ、イギリス、フランス、カナダなど12カ国が加盟、その後、西ドイツ、スペインなどが加盟した。また、今年3月12日には、旧ワルシャワ条約機構（東側の集団防衛機構。もっともわかりやすい、NATOの対抗勢力であった）の加盟国だったポーランド、チェコ、ハンガリーの3国がNATOに加盟した。冷戦構造崩壊後は欧州全体の共同軍という側面を強めているが、ユーゴ空爆時における中国大使館誤爆事件など、その軍事行動の正当性に疑問を持たれることも少なくはない。いずれにしても、欧州全域を貫いて走るブルーハーベスト号を舞台にするこのゲームに登場して、最も違和感のない軍事組織であることは間違いない。



C H A R A C T E R

登場人物

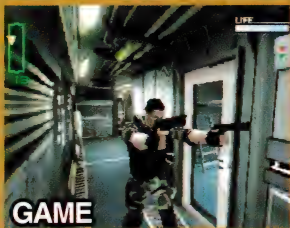
物語は彼らが紡ぐ！

列車内という独特の舞台設定で、スリリングな人間模様が描き出される『CHASE』のストーリー。ここでは、主人公とパートナー、そしてテロリストのリーダーという中心人物3人を紹介しよう。

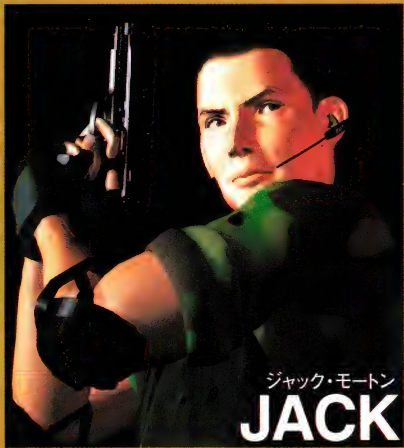
●NATO最後の生存者

アメリカ空軍少尉。大学卒業後、志願してアメリカ空軍に入隊。空軍からNATOに派遣された部隊のリーダーとしてブルーハーベスト号警備の任に就く。国連軍の作戦には何度も参加した経歴を持ち、観察力、洞察力に優れ、俊敏な行動力と決断力をも兼ね備えた非凡な戦闘能力を発揮してきた。





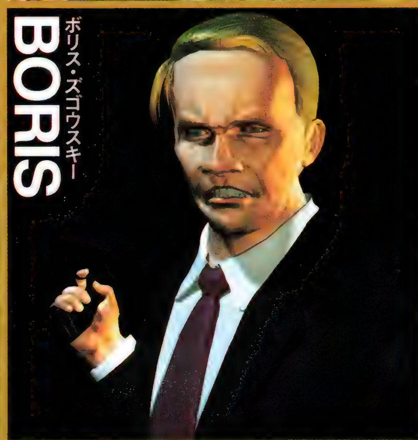
▶卓越した戦闘能力と冷静な判断力、そして持ち前の強運を武器に、ジャックは戦う!!



●狂気のテロリスト

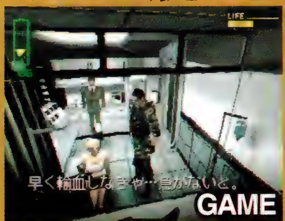
元KGB（旧ソ連国家保安委員会）の海外特殊工作員。各国の軍事兵器を調査、および入手することを目的として活動していたが、ソ連崩壊後は一転して世界中の紛争地域に武器を売りさばく死の商人としてその名を知られることとなる。常に非情であり、部下の失敗は絶対に許さない。強い自己顕示欲の持ち主でもある。





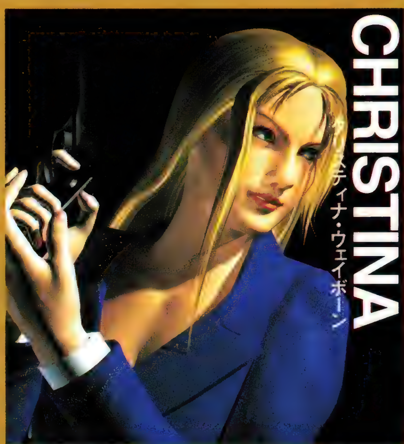
●スゴ腕の女SP………

パリ大学在学中に、フランス代表射撃チームの副将としてオリンピックに出場、決勝に進出。その腕前を買われて大使つきＳＰとなった。好き嫌いのはっきりした性格で、なにごとも自分の目で確認しないと気がすまないタイプ。土壇場の柔軟な対応能力や、任務遂行能力は、上層部からも認められている。





▲▶その美貌だけでなく、射撃のテクニックも超一流。敵の心臓を、一発で撃ち抜くほどだ。



P R O L O G U E

発端

事件はNATO軍の軍用列車(ブルーハーベスト号)で起こった…！

軍用列車ブルーハーベスト号を急襲するテロリストたち!! 運命のレールの終着駅は「破滅」…なのか…？

NATOが誇る軍用列車、ブルーハーベスト号。ロシアを発ちフランスへと向かうこの列車には、任期を終えて帰国する、前ロシア駐在フランス大使が搭乗していた。しかし、ウクライナ国境で謎のテロリスト集団が列車を急襲。護衛のNATO軍は、間一髪生き残ったジャック・モートンを残して全滅してしまう。悠々と大使の前に姿を現したテロリストのリーダー・ズゴウスキーは、「金が目当てだ」と告げるのだが……!?



▲フランス政府を脅迫するため、ズゴウスキーは核爆弾の存在を示唆。しかし、本当に核は持ち込まれたのか!?　だとしたら、テロリストは一体どこで入手を……？





◀いち早く危険を回避したジャックを残して、NATO軍部隊は全滅。列車は完全にテロリストによって制圧されてしまう。ジャックは、単身テロリストに立ち向かうのだ!!

ただ1人生き残ったジャックの運命は？

暴走するテロリズムを砕け!

T R A I N

列車

列車で待つ謎と危険

走る戦場と化したブルーハーベスト号 行動を制限される車内で、ジャックの孤独な死闘が始まる

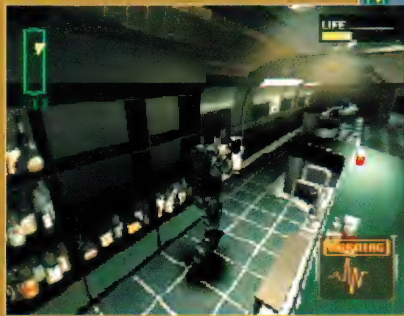


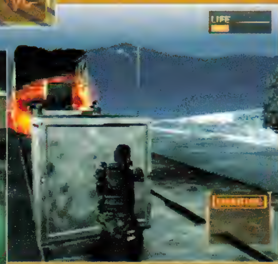
◀▼戦闘は車内に限らず、屋根に出て行われることも。後方へ流れていく風景が、スリルを倍増させるぞ。敵に気を取られて、足を踏み外さないよう注意が必要かもしれない。



▲列車の中で展開するさまざまなドラマが、このゲームの見どころ。車内ならではの演出に期待！

軍用列車が舞台のこのゲームだが、マップは単純な通路ばかりとは限らない。NATOが開発した軍用列車だけに、車両の構造は複雑なものになっているぞ。２階建て車両や、カードキーなどのアイテムがなければ開かない扉、小型エレベータ……機転を利かさなければ先に進めない場面が多々あるのだ。もちろん、最大の障害となるのは列車を占拠したテロリストたち。危険極まりないこの難局を、ジャックはいかにして打開していくのだろうか……？





◀車両は、客車だけでなく、バーや冷凍庫のあるものも登場するぞ。

▼ドアに小窓がある場合は、中の様子をのぞき見ることができるのだ。

列車ならではの仕掛けが満載！





▲▶車外、屋根、物陰、閉所であることを利用した戦略。これまでにない独特の臨場感を、さまざまな要素が演出してくれる。

車内でドラマが展開されるというわけで、ゲーム中に登場する仕掛けも列車ならではのものが多い。たとえば、屋根。テロリストとの戦いは列車内部にとどまらず、列車の屋根の上で行われることもある。屋根での戦闘では、足を踏み外す危険もあるため、慎重な行動が要求されるぞ。また、長距離運行を想定して設計されているので、VIPルームやバーなど、ちょっとした高級観光列車なみの設備も備わっている。列車とは思えないような、あっと驚く仕掛けも用意されているかもしれないぞ。まずは戦場の状況を把握することが、生存の第一歩となるのだ。



S Y S T E M

構成

独自の要素を多数採用！

**テロリストによって占拠された軍用列車…
…主人公ジャックは、戦場で得た知識と技術をフル活用して困難を乗り越えていく!!**

今作は３Dのフィールドを探索していくAVGのシステムを採用している。基本的な動作は＋キーとアクションボタンだけで行えるので、アクションが苦手な初心者でもすんなりゲームを楽しむことができるぞ。もちろん物語は一本道ではなく、プレイヤーの選択や行動によって分岐し、ルートも変化するため、終着駅も変わるのだ。また、このゲームの最大のポイントとして「サーチボタン」というものがある。このボタンを使用すると、画面を映し出しているカメラの向きを自由に動かすことができる。見にくい足もとのアイテムや、壁の後ろに隠れた敵などを確認することが可能になるのだ。これまでにない、「空間演出」が、さらに緊迫感を盛り上げてくれるぞ。



◀側転など、攻撃を回避するのに便利なアクションも用意されているぞ。



▶物語の進め方によって、終着点も変化する。





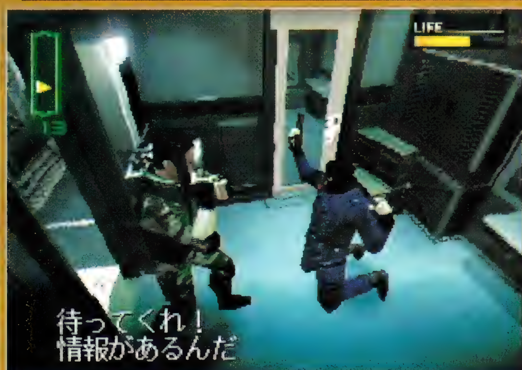
◀車内で出会うのはなにも敵ばかりではない。情報を交換し、生存の道を探れ！
▶ちなみに、データセーブやアイテムの預け入れはトイレで行われる。

探索し、戦い、謎を解く！

▼食堂車の１シーン。周囲に飛び散った血が、なまなましい。



敵と遭遇した場合、すぐに倒してしまいがちだが、ときには少し様子をうかがってみよう。敵の中には命ごいをして、かわりに情報を提供してくる者もいるからだ。彼らと話すことで有益な情報が得られたり、場合によっては物語の進行に影響も…？　ただ戦うだけでは、道は開けないのだ。



▲ときにはこんな対応も！　信用して話を聞くか、それとも……!?

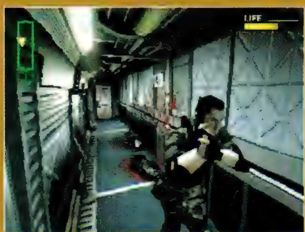


B A T T L E

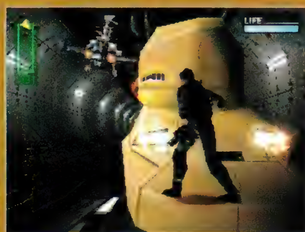
戦闘 テロリスト相手のサバイバル

車内せましと頻発する、ジャックvsテロリストたちの激闘 さまざまなアクションや武器を使いこなし テロリストどもを一掃せよ!！

敵が攻撃範囲内にいるときに、敵の方向を向くと照準が表示される。このときに攻撃ボタンを押すことで、敵を攻撃するぞ。攻撃方法は武器を装備していればその武器で、なければ素手で殴りかかる。ほかにもしゃがんだり、左右に転がったりといった回避行動も可能。これらのアクションを駆使して、過酷なサバイバルを勝ち抜くのだ!!



▼当然ながら、列車内がおもな戦場となる。



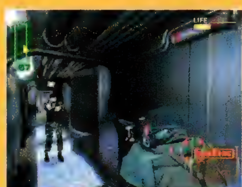
▼トンネル内に飛来するヘリとの激闘！



▲銃弾が底をつけば、残るは肉弾戦のみ。しかし、屈強なテロリストを相手にする以上、こんな局面だけは避けたいものだ。

1対多数の戦いに生き残れ…!!

単身テロリストとの戦いに挑むジャックだが、列車内はテロリストの巣くつ。いきなり真っ正面から戦っても、多勢に無勢、結果は明らかだ。テロリストとの戦闘は極力さけ、やむなく戦わなければならない場合も、遮蔽物を利用するなどしてリスクを減らしていきたい。また、おもな戦場は通路になると予想されるので、逃げ場に困ることもしばしばだろう。あるいは、敵からはさみ撃ちにされるような局面も!? 大挙するテロリストだけでなく、地形にも注意をはらわねば、とても生き残ることはできないのだ。



◀列車内がおもな戦場となるだけに、敵と遭遇したら逃げるのは難しい。すみやかに排除するべく、冷静な行動で敵を狙い撃ちにしよう。



▶敵との距離で、威力などに変化が現れるかも？

戦場は車内だけではない

戦闘は車内だけではなく、ブルーハーベスト号の屋根の上などでも行われる。しかしストーリーの展開によっては「途中停車する」といった特殊なシチュエーションが発生するかもしれない。列車を降りて、敵と戦うステージが用意されている可能性もあるのだ。いかなる状況でも、その地形を有効に活用して戦えるよう、基本操作はマスターしておこう。

▼車外でも、遮蔽物を上手に利用していこう。



from EDITOR 「洋画の世界」に触れて…

取材でこのゲームに触れたとき、不思議な感覚を味わいました。これまでにも、同様のシステムを採用したゲームはいくつか発表されていましたし、実際にプレイしたこともありました。でも、このゲームの「臨場感」は、格別のものだったのです。たった1人生き残り、単身テロリストに立ち向かう使命を帯びたジャック・モートン。その彼が、そのとき自分自身に感じられたのです!! そんなわけで、もう怖い怖い。プレイ内容はチキン極まるものとなってしまいました。あんまりにも慎重に行動するものですから、取材に同行した副編集長から「もっとアグレッシブにプレイしろよー」と冷やかされるありさま。かねてより洋画が好きで、その主人公になれたらどんなに楽しいだろう……と思っていましたが、実際主人公になってみたらろくに行動もできませんでした。そうなんです。とにかく、「洋画の主人公になった気分」を満喫できるゲームなのです。アクション映画、特にハリウッド制作のものが好きならハマることうけ合いでしょう。映画とゲームのオイシイところを、一度に楽しめてしまうゲームなのです。

▼洋画風な言い回しも、うれしい限り。

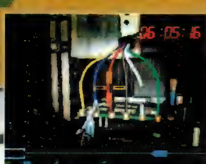


T R A P

罠 危険な仕掛けに挑め

テロリストたちが仕掛けた、非常な罠の数々!! 行く手をはばむ難関を、ジャックは乗り越えられるか!?

▼数々の罠と謎が、ジャックを待ち受ける。すべての難関を突破し、真実に迫れるか!?

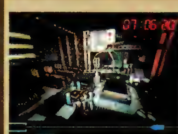


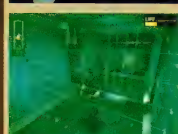


▲洋画にはつきものの（？）爆弾解除も登場!!

ゲーム中には、テロリストが仕掛けた罠を、ジャック自らの手で解除する、といった場面も登場する。もはや洋画の世界では様式美、手に汗にぎる爆弾解除も登場するようだ。また、列車を舞台とするゲームだけに、列車の機構を利用した仕掛けがあるかもしれないぞ。

ミニゲーム的に迫りくる罠の数々





◀▶代表的な罠の例。写真上は爆弾解除、写真下はセンサーに触れずに通るのが目的。

これらの罠は、主にミニゲームのスタイルでゲーム中に登場する。爆弾処理などを自分で行なうので、緊迫感も増すのだ。

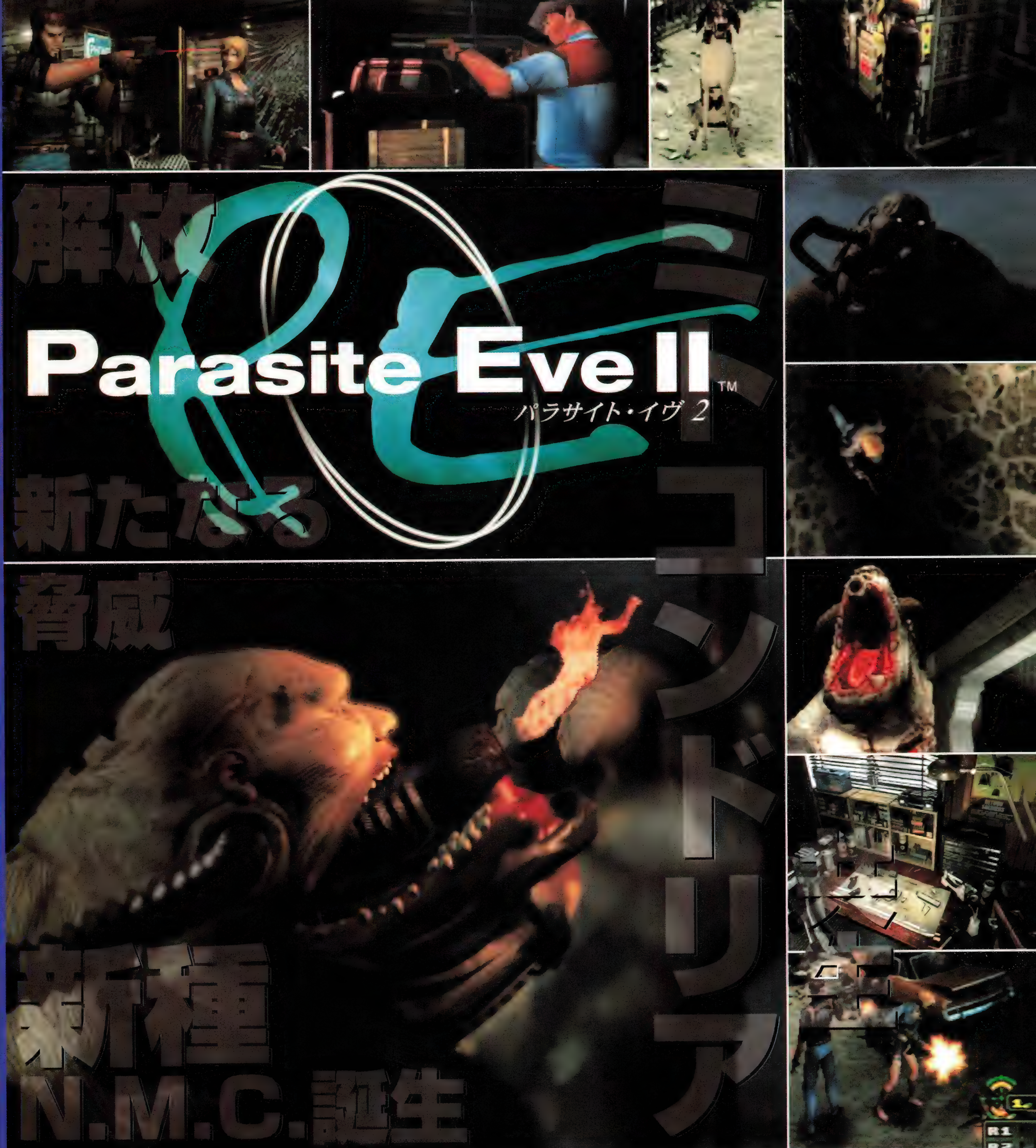




▲▶並走する列車で迫り来るのは味方か、テロリストか？



◀突如、軍用犬が襲いかかる。なぜ、こんな列車の中に!?



ミトコンドリア解放

新たなる脅威

新種N.M.C.誕生

発売までのカウントダウンが、ついに始まった『パラサイト・イヴ2』(以下『PE2』)。最後の紹介となる今回は、新キャラクター2人をはじめ、N.M.C.の謎、そしてM.I.S.T.の新施設である〝射撃練習場〟を解説しよう。

A・AVG
パラサイト・イヴ2
12/16
▶スクウェア
▶¥6,800(CD2枚組)
▶MC(1ブロック)、AC(DS対応)

協力者

CHARACTER

アヤを手助けする2人の新キャラクターが判明!!

アヤの冒険を手助けする強力な助っ人が、ついに明らかに！ 彼らの素性、アヤに接触する目的は？ そして本編中、彼らはどんな活躍を見せるのか？ 期待は一層高まる!!

ナゾ多き私立探偵
カイル・マディガン

KYLE





◀警戒するアヤ。しかし行動をともにすることで徐々に心を開いていく。

▼アヤとともに戦うカイル。このような場面も頻繁に登場するのか？



▲カイルに銃を向けるアヤ。2人の間にいったい何が起きたのか……。

「私立探偵」を名乗る謎の男。アヤが砂漠の田舎町ドライフィールドを調査しているときに出会い、行動をともにすることになる。素性は一切不明。ひょうひょうとした性格をしており、つかみどころがない印象を受ける。しかし、銃の腕前は確かで、アヤと行動をともにしているときは、みずから銃を取って戦う。なお、彼は一介の探偵ながら、M.I.S.T.の存在を知っている。何か今回の事件について、情報をつかんでいる可能性も高い。




◀井戸にアヤを案内するフリント。

DOG

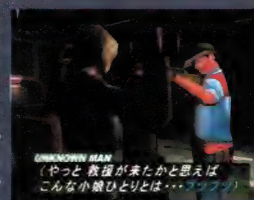
ダグラスの親友とも言えるペットの犬。ひと目でアヤを気に入ったらしく、彼女を主人のダグラスのもとへ連れていく。相当賢いようで、ダグラスの命令でアヤの道案内をしてくれることもある。小首をかしげた仕草など、愛敬もたっぷり。

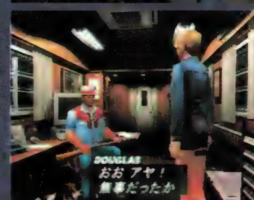
ダグラスの忠実な愛犬
フリント



GARY

ベトナム戦争で活躍し、表彰されたこともある退役軍人。戦争中に地雷で片足を失い、現在はドライフィールドで、愛犬のフリントとのんびり暮らしている。自宅の壁に銃を飾るなど、相当の銃の愛好家。アヤがドライフィールドを訪れるまでは、自慢の銃火器を駆使して、たった一人でN.M.C.から町を守っていた。なお、M.I.S.T.からの要請で、彼はアヤに銃や防具、薬にいたるまで、さまざまな品物を提供してくれる。





▶武器の提供以外にも、多方面でアヤを手助けする。

廃車解体業を営むベトナム戦争の英雄!
ギャリー・ダグラス

TOPICS

予約特典をキャッチ!

全国のコンビニエンスストア（※）や玩具店、ゲームショップなどで、『ＰＥ２』の予約キャンペーンが実施されているぞ。予約キャンペーンでもらえる特典は、右の２つ。まだチェックしていない人は、すぐにお店に走れ！ ちなみにコンビニとショップでは、もらえる特典が違うぞ。詳しくは、店頭で。



※コンビニの予約キャンペーン実施店は、全国のセブンイレブン、ファミリーマート、サークルK、サンクス、四国スパーです。なお、予約特典は数に限りがあるので注意しましょう。特典は購入時にもらえます。

異形(クリーチャー)の怪物たち

ミトコンドリアが生み出した新たな生命体、〝ネオ・ミトコンドリア・クリーチャー〟(以下N.M.C.)。「EVEの反乱」で全米に広がったその脅威は、3年の月日を経て、新たな恐怖としてアヤの前にその姿を現す……。

N.M.C.とA.N.M.C.…2つのクリーチャーが存在！

「ミトコンドリアEVE」により生み出されたN.M.C.。今作では人に変身する新種のN.M.C.も登場するが、それはArtificial Neo Mitochondrion Creature（人工的なN.M.C.）と呼ばれる。ここでは、その2つの違いを解説しよう。



▲人に似た特徴を持つA.N.M.C.。頭部にうっすらと毛が生えているのが、キモチ悪い。



▶もととなる動物がわかるのが、N.M.C.。前作よりも、姿は原型に近くなっている。

変身型



以前に紹介した衝撃の変身シーン。人に変身するN.M.C.が、この変身型だ。背中から突き出た突起物や、ヌメッとした皮膚。すべてが従来のN.M.C.と異なっている。インプラントパーツが背中に装着されているが特徴。



人工的な器官が装着されたN.M.C.。その驚愕の姿を見よ!!

四足型



犬や馬を思わせる姿のクリーチャー。しかしその顔は、動物というよりはむしろ、人間を連想させる。四つ足のため、走るスピードが速い。素早い動きでアヤを翻弄し、痛烈な一打を加えてくる。集団で攻撃されたらピンチは確実だ。

N.M.C. 巨大化した脅威の怪物たち

蠍型(スコーピオン)



砂漠地帯に生息するクリーチャー。見ための通り、蠍がN.M.C.化したものだ。巨大な尻尾の針と両手のハサミで攻撃してくる。下の写真を見ると、画面の一部が緑に光っている。もしかしたら、毒液を針などから出して攻撃してくるのだろうか？



蝙蝠型(バット)





鋭い牙と巨大な羽根が特徴的なN.M.C.。コウモリが巨大化したもので、前作同様、暗闇に潜んでいる。また、常に集団で行動しているのも特徴だ。1匹自体の攻撃力は低そうだが、集団で襲われると……。また、動きも素早そうなので、攻撃を避けるのが難しそう。ちなみに、前作では超音波を使ってきたが、今作では？

芋虫型(キャタピラー)





芋虫がN.M.C.化したもの。写真から想像すると、木陰などに隠れていて突然襲ってきそうだ。毒々しい見た目どおり、何か特殊な攻撃をしてくるのだろうか!?

N.M.C. 特徴

もともとは「ミトコンドリアＥＶＥ」が、ほかの動物のミトコンドリアに働きかけて、クリーチャー化させたものがN.M.C.だった。N.M.C.化した動物たちは巨大化し、さらに凶暴化する傾向にある。そして一度N.M.C.化した動物は、もとの姿に戻ることはない。前作と今作での違いは、その容姿。前作では原形がわからなくなるほど姿が変化していたが、今作では比較的もとの姿を保っている。「ＥＶＥ」がいなくなった今、誰がそれらをN.M.C.化しているのか、多くの謎が残る。

A.N.M.C.

新たに登場する怪物たち その名が示すものは……





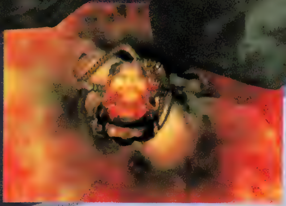
擬態型

四足型だが、動物というよりクモを思わせるクリーチャー。体色を周囲の風景に同化させ、姿をくらますことができる。肌色のものは単体で行動し、オレンジ色のものは集団で行動することが多い。フラッシュライトを照射すると姿を現す。



バーナー

超巨大クリーチャー。前作に登場したN.M.C.とはあきらかに異質で、口にバーナーがついている。また、その顔は完全に人の風貌になっているのも特徴だ。腹部には大きな縫い傷があり、明らかに人工的な何かを施された形跡がうかがえる。





特徴 A.N.M.C.

人間に変身できるなど、N.M.C.とはかけ離れた能力を持つ新種のクリーチャー。身体の一部にインプラントパーツ（人工的な器官）が埋め込まれており、明らかに人為的な何かを感じさせる。N.M.C.が原形に近いのに対し、A.N.M.C.の原形はよくわからない。強いて挙げるとすれば、姿や顔が非常に人間に近いことだ。彼らの存在は、何を表しているのか？



TRAINING 訓練

チュートリアルの新しい形

射撃練習場で腕をみがけ!

物語の導入部がついに判明！今作では、この射撃練習場から物語が始まる。M.I.S.T.内にあるこの練習場は、戦闘のチュートリアルも兼ねており、レベル別に戦い方の基本を覚えることができる。なお、この訓練で高得点をおさめると、ボーナスとしてＢＰをゲットすることが可能。ここでＢＰをためて、初めから強力な武器や防具を買うこともできるのだ。

▼訓練終了時に出されるポイント。結果しだいで、序盤からＢＰ持ちに!?



▲訓練中に流れる音楽を選択できる。好みの曲で、練習にはげめ！

レベル1~2 射的タイプの練習モード

レベル１は、一番簡単な練習モード。出現するターゲットを次々と撃っていくことで、ターゲッティングやリロードの練習ができる。出動前に、戦闘の基本操作の確認が可能なのだ。レベル２は、複数の移動するターゲットが相手。ターゲットは黄、オレンジ、赤の３種類が出現し、色により耐久力が異なる。赤のターゲットが、一番硬い。

▶普通の射撃練習。レベル２で耐久力の高いターゲットを壊すと、得点がアップする。





レベル3~5 実戦さながらの射撃訓練!

レベル３からは、練習場のフィールドで実際にアヤを操って攻撃の練習をする。レベル３では、クリーチャーのイラストが描かれたターゲットを射ち倒す。ただし、女性が描かれたターゲットを撃つと減点。そしてレベル４からは、パラサイトエナジーが使用できるようになる。最後のレベル５は、実戦さながらの本格的な訓練。一定時間内にターゲットを攻撃しないと、電流が落ちてくるのだ。



▼超難関のレベル５。難しいぶん、もらえるＢＰは多くなる。一攫千金を狙うならこれだ！



▲フィールドで射撃訓練をするレベル３と、パラサイトエナジーも使えるレベル４。





ベイグラント ストーリー

VAGRANT STORY™

発売の延期にともない、久しく情報が途絶えていた『ベイグラント ストーリー』から、いよいよ続報が到着。以前よりも洗練され、新しくなったシステムを解析していく!!

AVG	ベイグラント ストーリー	3月（予）	▶スクウェア ▶価格未定 ▶MC（3ブロック）

沈黙の続いた『ベイグラント ストーリー』の最新情報をついにキャッチ!!

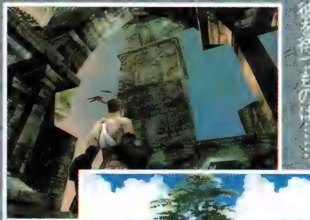




オープニングムービーを初公開！

オープニングで流れるCGムービーを初公開!! この幻想的な映像は、何を意味しているのか…!?

スクウェアが満を持して贈る、ロールプレイングAVG『ベイグラント ストーリー』。久々の続報となる今回は、新たに判明した最新情報を交えながら、ゲームシステムを徹底解析していくぞ。さらに、物語のプロローグを、最新画面とともに改めて公開だ!!



◀魔都レアモンデに単身乗り込む主人公。彼を待つものは……。



▶これは現実か、何かの罠か。想像もつかない世界が広がる。

プロローグ

ここでは物語の導入部分を順を追って紹介していこう！

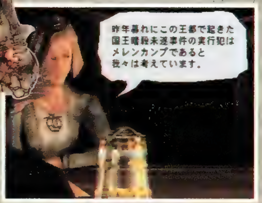
魔都レアモンデに至る経緯

リスクブレイカーに命令が下る

宗教集団メレンカンプが起こした公爵邸占拠事件。重犯罪者処理班のアシュレイに、鎮圧の命が下る……。



アシュレイ
重犯罪者処理班（リスクブレイカー）の、優秀なエージェント。







キャロ
アシュレイに協力する情報処理班の1人。

バルドルバ公爵邸へ潜入!!

公爵邸に到着したアシュレイは、情報分析官のキャロと合流する。しかし、その目前でギルデンスターン率いる聖印騎士団クリムゾンブレイドが強行突入を開始した。アシュレイはキャロの制止を振りきり、この混乱に乗じて邸内へと単身潜入するのだったが……。



シドニーを追い、レアモンデへ!!

公爵邸占拠事件は一応の解決をみるが、首謀者のシドニーは行方不明となる。シドニーが、廃墟と化した都レアモンデに逃げこんだという情報を得たアシュレイは、単身レアモンデに乗り込む。時を同じくして、謎の動きを見せる聖印騎士団クリムゾンブレイドも、レアモンデに向け動き出していたのだった……。



そして物語は始まる

アシュレイがレアモンデに潜入した1週間後、バルドルバ公爵がアシュレイによって暗殺される。なぜ彼は公爵を暗殺したのか？ その真実は、アシュレイがレアモンデで過ごした数日間にあるという……。



シドニー
宗教集団メレンカンプの主宰者であり、終末論を唱える予言者。

新事実が続々発覚！システムを検証!!

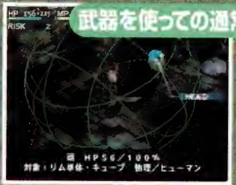


ゲームは、３Ｄで描かれたフィールドやダンジョンを探索し、さまざまな謎やトラップをクリアしていくＲＰＧ要素を含んだＡＶＧ。ここでは、既報から若干変更された戦闘シーンをはじめ、『ベイグラント』ならではのシステムを解説していくぞ。

戦闘 BATTLE 自由度と戦略性の高いバトルシステム

フィールドでは、敵を発見したらいつでも戦闘を開始できる。以前に紹介したウェイトゲージはなくなり、リアルタイムでいつでも移動と攻撃ができるようになった。

武器を使っての通常攻撃!!



◀射程範囲内の敵の、攻撃したい部位を選択して攻撃。



▶ダメージ状況を表す左下のマークに注意しつつ戦え。

魔法を使って敵を一掃!!



▶範囲魔法で複数にダメージを与えることもできる。

バトルアビリティを使いこなせ!!

攻撃にさまざまな特性を付加したり、防御時に特典を与えてくれる特殊な技、バトルアビリティ。これは覚えたアビリティをあらかじめ◎△◯のボタンにセットしておき、攻撃、または防御時にタイミングよくボタンを押すことで発動する。アビリティは、現在持っているものを使い込むと、新たなものを習得していくぞ。



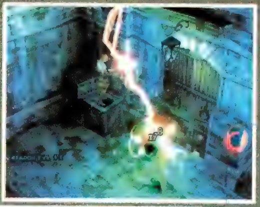
◀タイミングよくボタンを押すと発動。



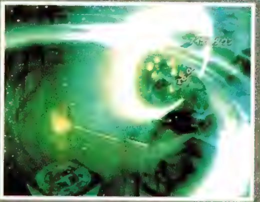
▶防御時に発動するアビリティもある。

ブレイクアーツで一撃必殺!!

バトルアビリティが追加攻撃などの補助的な役割を果たすのに対し、強大な威力を秘めた"必殺技"の役割を果たすのが、特定の武器を使いこむことで習得できるブレイクアーツだ。ただしＨＰを削って繰り出すため、乱用すれば危機を招くことも。



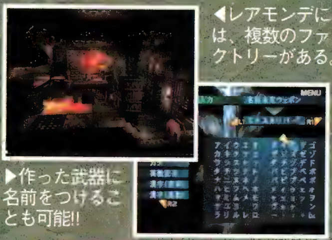
▶武器の種類ごとに技は異なる。とにかく強力だ。



◀使いどころを見極めることが重要なのだ!!

ファクトリー FACTORY 自分だけの武具を作り出す工房

広大なレアモンデにいくつか残るファクトリーと呼ばれる工房。ここでは、武器の組み立てや合成といった武具のカスタマイズを行うことができる。このファクトリーを活用して自分の武器をしっかり鍛えていけば、モンスターとの戦いを楽にこなすことができるぞ!!



◀レアモンデには、複数のファクトリーがある。

▶作った武器に名前をつけることも可能!!

3つのパーツで武器を作る!!

『ベイグラント』では、「ブレード」「グリップ」「秘石」という３つのパーツを組み合わせて、独自の武器を作ることができる。パーツは、モンスターや宝箱から入手できるぞ。



◀武器は、使うたびに能力値が変化していくぞ。

合成で武具を強化!!

武器のパーツや防具を合成することで、それらをさらに強化することもできるぞ。何度も合成すれば、それだけ強くなっていくのだ。



◀素材を合成して強化していくのだ。

▶うまく活用し、自分だけの武具を作れ。

トラップ TRAP レアモンデに仕掛けられた罠を解け!!

主人公アシュレイの前に立ちはだかるのは、なにもモンスターだけではない。ダンジョンの中には、数々のトラップや謎が仕掛けられており、アシュレイを待ち受けているのだ。しっかり頭を使って、トラップを突破していく必要があるぞ。



◀ダメージ床や、ＨＰ回復床なども存在する。

レバーを引いて扉を開けろ!!



◀レバーを下げることで扉が開くのだが……。



▶扉は一定時間で、また閉まってしまうのだ。



◀閉まってしまう前に急いで扉を抜けろ!!

急いで扉へ!!

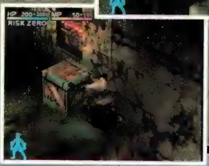
高い場所に登るには？



◀届かない場所に何かありそうなのだが……。



▶近くの岩を動かし、それを踏み台にして…。



◀さらに木箱を足場にして、宝箱に到達!!

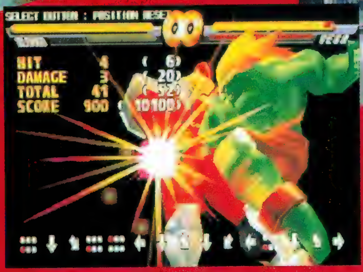


シリーズ最新作に究極の新モード発覚!





▲アーケードそのままの迫力で、ダランの必殺技が炸裂!！



◀練習から対戦まで、充実の各種モードを搭載！　1人でも大勢でもアツくなれる！

ついにPS版オリジナルモードが判明!
今回はこの情報を中心に、各種モードをじっくり紹介していくぞ!
新モードを使った企画の告知もあるので、要チェックだ!!

PS版オリジナル要素を中心に、各モードを徹底紹介!!

2Ｄ対戦格闘の名作、『ストリートファイターⅡ』の魅力を３Ｄで再現した『ＥＸ』シリーズ。ＰＳ版の前作『ＥＸ plus α』は、完全移植に加えてＰＳ版だけのオリジナルモードも搭載し、好評を博した。続編となる今作でも、ゲームモードの充実ぶりは健在で、さらに新モードとして自分の戦いを録画・編集・鑑賞することが可能な「ディレクターモード」が追加された!!　ただ対戦するだけでなく、自分の戦いを演出することもできるのだ。今回は、その魅力に、鋭く迫るぞ!!



◀各種必殺技でのフィニッシュ画面も、ごらんのとおり！アーケードの美しいグラフィックが、忠実に再現されているのだ。

EXシリーズとは？ 2Dと3Dの融合…対戦格闘の1つの答え

『ＥＸ』シリーズの大きな特徴として挙げられるのは、もちろん３Ｄポリゴンでキャラクターが描かれている点。これにより、さまざまなアングルからの迫力ある演出が可能になったのだ。ゲームシステムそのものは「ストⅡ」シリーズがベースになっているので、３Ｄものが苦手な人でも違和感なくプレイできる。これに、スーパーキャンセルやガードブレイクなどの、独自性の強いシステムを加えたものが「ＥＸ」シリーズなのだ。

STREET FIGHTER EX



▲ガードを崩す「ガードブレイク」など、独自の要素が多い。

FTG	STREET FIGHTER EX2 PLUS	12/22	▶カプコン／アリカ ▶￥5,800 ▶MC（1ブロック）DS（AC非対応）

これがPS版オリジナル要素 その名も ディィレクターモード

キミの華麗な闘いをさらにド派手に演出できる!

自在なアングル&ズーム変更で激闘を編集!!

まさに目玉！　新登場となる「ディレクターモード」とは、ひとことで言ってしまえば「自分のプレイを録画して、編集できるモード」だ。カメラアングルの変更やズームインorアウト、背景の選択などを駆使し、キミの戦いのリプレイデータを自らの手でよりドラマチックに演出できるというわけ。対戦格闘を遊んだことがあるなら、一度くらい「人に見せたいほどうまくいった」連続技や、「これはなかなかお目にかかれない!?」ような珍場面に遭遇した経験があるはず。このモードを使えば、それらの場面をさらに劇的に演出できるぞ。最高の名場面を作るのはキミだ!!



▶自分で編集したリプレイは、いつでも鑑賞できるぞ。

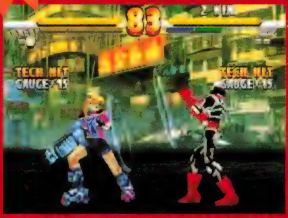


スーパーコンボがヒットするシーンを例にすると、「当たるまでは通常のアングルで、ヒットした瞬間にキャラがドアップになるくらいまでグァーッと寄り、すぐに離れて連続技の全体をガツンと見せる!!」なんて演出も可能。カッコよく決めよう。



その他のモードも超充実!

「ディレクターモード」以外のモードも、もちろん充実している。その他のモードには、「アーケードモード」、「バーサスモード」、「プラクティスモード」、「ボーナスゲーム」の4つがある。中には前作よりパワーアップしたものもあるので、以下で各モードについて詳しく説明していこう。



▲COM戦や2P対戦だけでなく、さまざまなゲームモードを楽しめる。1人でも十分に遊べるのだ。

ARCADE アーケードモード

アーケードのクオリティがそのまま楽しめる!

アーケード版の『PLUS α』を完全再現したモード。そのクオリティは必見!




▲▶1人でも楽しめるが、途中から乱入対戦もできる。



◀クリア時に、前作のようなCGエンディングは見られるのだろうか?

PRACTICE プラクティスモード

ドリル的に出題される難問をクリアせよ!

「プラクティスモード」は、さらに2種類のモードに分けられる。1つは「トレーニング」。さまざまな状況（しゃがんでいる、ガードしているなど）を設定したCOM相手に練習ができるぞ。もう1つは、出題される問題を解いていく「トライアル」。『EX2 PLUS』ならではの要素を導入した問題も用意されている。

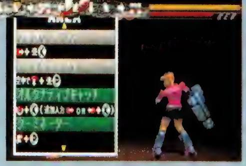


▲新システム「エクセル」を導入した問題も、バッチリ用意されているぞ。



▲前作では全問解くとオマケがあったが、今回は!?


◀ダメージの値や、入力したコマンドも表示される。研究にはもってこいだ!

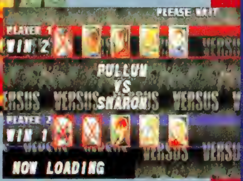

▶コマンドリストも用意されているぞ。

VERSUS バーサスモード

これぞ醍醐味!! チームバトルもあるぞ!!

このモードでは、友だちと2P対戦を楽しめる「VS BATTLE」と、1～5キャラでチームを組み、順番に1キャラずつで戦う「TEAM BATTLE」の2つが選べる。「TEAM BATTLE」は、勝者の体力が試合後に一定値しか回復しないので、戦略が重要になるぞ。


▲対戦だけを楽しめる「VS BATTLE」で、友だちと腕を競い合おう。



▼最大で、5対5のチーム戦ができるぞ。

BONUS ボーナスモード

懐かしの「タル壊し」もいっそう過激に!!

前作でも大好評だった「タル壊し」は今回も健在。次々と現れるタルを壊していくボーナスゲームだ。今回は連続攻撃が可能な新システム「エクセル」があるので、タルの量が大幅に増えているかも?


▲連続してタルを壊していけば高得点!!


▲「タル壊し」以外にも、何か新しいボーナスゲームは追加されているのかな?

勝つための戦いから魅せる戦いへ!!

せっかく編集するのだから、勝ちを意識したセコい動きではなく、友だちが驚くような動きを取り入れてみよう。相手の攻撃を、エクセル発動の無敵時間でよけて連続技を繰り出すなど、凝ったアクションを心がけるのもいいぞ。



◀見慣れた必殺技も、角度を変えたりズームアップorダウンを行うだけで、迫力満点に!!



▶戦っているキャラクターや、戦い方にマッチした背景を選ぶこともできる。キミのセンスが重要になるぞ。しっかりと設定しよう。

キミは誰を演出する?

美しき勝利を目指せ!



▶好きなキャラを選択して、カメラアングルや背景を上手に設定! 華麗な戦いを演出していこう!!

キミこそ名ディレクター!

『EX2』アカデミー大賞(仮) 開催決定!

創造意欲をシゲキする新要素「ディレクターモード」の登場を記念して、一大企画が開催決定!! その名も「『EX2』アカデミー大賞（仮）」ッ!! この企画は、キミが編集した熱く激しい戦闘シーンを募集するというものだ。応募の詳細はVol.131(12月24日発売) でお伝えするぞ。DPS-Dにデータを収録しての発表も予定しているので、乞うご期待!!

続報を待て!!



そして始まる… 新たなバイオ



炎上するヘリ

迫るゾンビたち

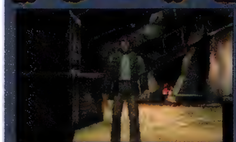
『バイオハザード』最新作はなんとガンＳＴＧ！　記憶を無くした主人公の孤独な戦いが始まる!!

BIOHAZARD®
GUN SURVIVOR

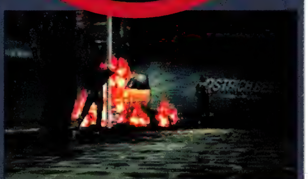
STG	バイオハザード ガンサバイバー	1月(予)	▶カプコン ▶価格未定 ▶MC（ブロック数未定）、ガンコン対応、AC

WHO IS HE?
彼は一体誰なんだ？





主人公は、ヘリの墜落のショックで記憶をなくしてしまった青年。記憶はないが、なぜか銃の扱いに長けており、その腕で死の街を駆け抜ける。



▲ゾンビに埋めつくされた街を脱出し、失われた記憶を取り戻すことが目的だ！



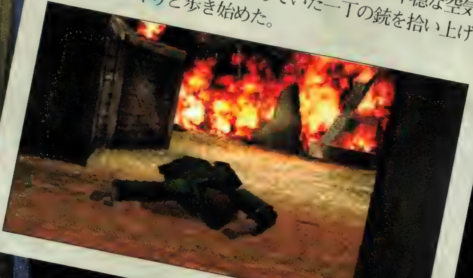


［ガンコン］でプレイする新しい『バイオ』!! リアルな恐怖と緊張感がココにある！

『バイオハザード ガンサバイバー（以下：ガンサバ）』は、ガンコンを使ってマップ内を自由に歩き回り、現れた敵を撃ち倒していくガンＳＴＧ。主人公となる人物は『バイオ』シリーズ初登場の青年で、ラクーンシティに続く第２のバイオハザード被害を受けたある街が舞台となる。今回は、新たに発覚した登場キャラクターを紹介するとともに、ゲームのシステムをチェック。

ハザード！

1998年、アメリカ中西部の街ラクーンシティを大惨事が襲った……。事故の原因は国際企業アンブレラ薬品が開発した〝T－ウィルス〟。人間やあらゆる生物を血に飢えた化け物に変貌させてしまうという恐怖のウィルスは、瞬く間にラクーンシティ全土に広がり、街は死の都と化してしまったのだ。そして、ときを同じくしてまた別の街もそのウィルスの被害を受けていた……。
ある街の上空を飛んでいた一機のヘリが力を失い、静寂をかき消すかのように墜落。間一髪でコックピットから脱出した1人の青年は、吹き上がる風と炎を背中に感じながら力尽き気絶してしまう。どのくらい時間が経ったのだろうか？　再び青年が目を覚ましたとき、ある疑問が頭をもたげる。「俺は誰だ？　なぜここにいる？」激しい頭痛に襲われなにも思い出せないが、〝記憶喪失〟という単語だけがなぜか脳裏に浮かぶ……。
悲鳴にも似た不気味な声がこだまする街に不穏な空気を感じながら、足元に転がっていた一丁の銃を拾い上げ、青年はゆっくりと歩き始めた。



SYSTEM

マップ内を移動、探索するときの操作もガンコンのみで行う『ガンサバ』。戦闘時との違いに注意しよう。

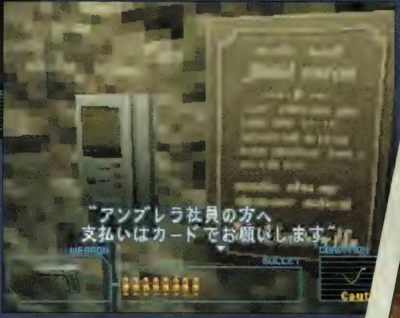
移動・探索は？

主人公の移動や探索時の操作は、画面にガンコンを向けていない状態で行う。トリガーボタンを引くことで前進し、すばやく2回引くことで後退。そして左右の回転の操作は、ガンコンの横に付いているA、Bボタンで行っていくのだ。



◀アイテムを入手して謎を解き、物語を進めていく形式は、『ガンサバ』も『バイオ』と同じだ。

▼画面内で気になるところに接近すると、自動的に調べることができる。



戦闘時の操作方法は？

敵が現れたら素早くガンコンを画面の敵に向けて、トリガーボタンで攻撃！　この〝ガンコンを画面に向けていること〟が射撃の準備になるのだ。攻撃がヒットすると敵を画面の中央に捕らえることができるぞ。また、この射撃を行うときもA、Bボタンの操作が左右の回転となる。

CHECK!　リロードは？

弾丸を装填（そうてん）するリロードは自動で行われる。ゲーム中、画面下に表示されている残弾を常に確認していないと、戦闘でピンチに!?



「バイオ」と言えば…　武器の種類

この『ガンサバ』の主人公がゲームスタート時に所持している武器は、ハンドガンのみ。今のところショットガンやグレネードガンなどの情報は確認されていないが、『バイオ』シリーズなら当然……。



「バイオ」と言えば…　心電図

主人公の体力やステータス異常は画面右下の心電図で表示される。これはやはり『バイオ』シリーズと同じで、敵の攻撃を受けるとグリーンからイエロー、レッドへと変化。もちろん毒などのステータス異常も存在するだろう。また、回復アイテムとしてハーブなどの登場が確認されているので調合もできるだろう。

CHARACTER

ここでは『ガンサバ』に登場する主人公以外の2人のキャラを紹介。彼らとの関わりによって、主人公が知る自分の過去とは!?

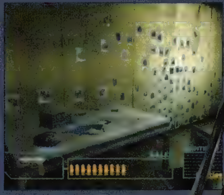


下水道の管理人　アンディ

地下下水道の管理人で、1年のほとんどを下水管理室で過ごす中年男。ポラロイドカメラで下水に流れてくるものを撮影するという変わった趣味を持っている。主人公に対しては、あからさまな恐怖心と敵対心を表し、逃げようとする。



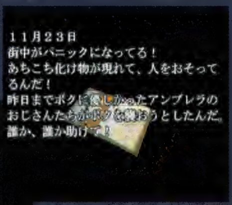
▲彼のいう〝掃除屋〟とはいったいなにを意味するのか？



▲撮りためた写真に写っているものは…。

心を閉ざした少年　ロット

国際企業アンブレラに洗脳された12歳の少年。父親は、アンブレラとつながりのある重要人物。主人公とどう関わってくるのかは謎だが、ロットは主人公の過去についてなにか重要なことを知っているらしい……。



▲ロットの日記からは惨事の悲劇が伝わってくる。



◀主人公を見るなりロットはなぜか恐怖していた…。

発売直前!! 『LOD』システム&ストーリーを再確認!!





THE LEGEND OF DRAGOON
レジェンドオブドラグーン

発売まで残すところ1週間に迫った『LOD』。そこで今回は、その特徴的な戦闘システムを再検証。さらに、ストーリーでは、前回の続きとなる第2章以降のイベントを紹介していくぞ!!

RPG　レジェンド オブ ドラグーン　12/2
▶SCEI
▶¥6,800（CD4枚組）
▶MC（1ブロック）、PS（9ブロック）AC（DS対応）

主人公ダートたちを待ち受ける壮大なストーリーと、その物語にプレイヤーをグイグイ引き込んでいってくれる戦闘システム。ゲーム性とストーリーが見事に融合した「LOD」。この世界を、発売直前のここでもう一度確認しておこう。

SYSTEM 『LOD』の気になるポイントをチェック!



『LOD』最大の特徴はやはり、アクション性の高い戦闘システム。特に、タイミングよくボタンを入力していく「アディショナル」は、戦闘の勝敗に直結する重大要素だ。アクションが苦手なプレイヤーには難しいかもしれないが、なんと、その問題をクリアする救済アイテムの存在も発覚したぞ。



▲アディショナルは種類も豊富で、使い続ければ攻撃力がさらにUP！

移動 ワールドマップは3段階で表示!

移動フィールドは、下記の3通りに切り替えることができるのだ。目的に応じて、自分なりに使い分けていこう。



エリアスクリーン

▲ルートに沿ってサブマップ間を移動する場合は、このサイズ。



ナビスクリーン

▲現在のエリアを上空から展望。移動ルートの確認もできる。

ワールドスクリーン



◀世界全図。現在位置や次の目的地、移動ルートも表示される。

戦闘 タイミングで攻撃力UP!「アディショナル」に注目

アディショナル技を持つキャラクターが攻撃するとき、攻撃対象の敵に対して収縮していくサイト（赤い正方形）が表示される。このサイトが最小の（白く光った）ときに合わせ、タイミングよく◎ボタンを押せば、アディショナルが発動。



サイトに注目!

◀サイトが青の場合は、敵が反撃する印。⊗ボタンでうまく回避しよう。



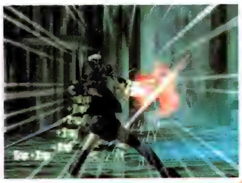
ボタン連打

◀攻撃アイテムは、◎ボタン連打によって攻撃力がアップする！

CHECK 救済アイテムもアリ!

「闘神の導き」というアイテムを装備すれば、攻撃力は落ちるが、アディショナルが自動的に発動していくのだ。

▶デメリットとして、入手SPも減ってしまうが、とにかく便利!!



SPECIAL 発覚!! ドラグーンの真の能力を解放!!

戦闘時に3人ともドラグーン変身可能な状態になると、コマンド欄に「SPECIAL」が出現。使用すれば全員がドラグーン化し、バトル空間の属性が有利なものに変化!!

▼「SPECIAL」を使用したキャラと同じ属性に戦闘空間が変化し、戦闘が有利になるぞ。





バトルフィールドの属性が変化!!



▲「SPECIAL」を使用したキャラはドラグーンアディショナルが…。

▼タイミングメーターを使用することなく、自動的にすべての攻撃がヒットする！



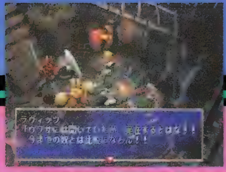
ダートたちを待ち受ける運命

STORY

シェーナの誘拐に端を発したダートの旅は、父の形見であるドラグーンスピリットに導かれるままに続いていく。その先に待つのは、太古のドラゴン戦役からなおも続く、巨大な宿命の渦。やがて訪れる旅の終わりに、ダートは何を見るのか……。


▲赤眼竜のドラグーンとしての宿命が、ダートを導いてゆく。

ドラグーンの力に目覚めるダートたち 第1章


▼ダートの旅の要所で現れ、行く手に立ち塞がるドラゴン。

故郷の村を襲った帝国軍から、幼なじみのシェーナを奪還したダートは、バージルの騎士ラヴィッツ、そしてシェーナとともに、帝国軍との戦いを決意。その戦いのなか、かつて命を救われたドラグーンのロゼに導かれ、ダートは自分もドラグーンの力に覚醒。続いてシェーナ、ラヴィッツもまた、宿命のままにドラグーンとして目覚める。そして、ついに帝国軍を打ち破ったダートたちの旅は、裏で糸を引く男、ロイドを追って続く……。



第2章以降はさらに波乱のイベントがキミを待つ


◀第1章は、物語の導入部分。壮大に展開する本編は、これからが本番。

シェーナ誘拐の真意を知り、太古の秘宝を探し求め、裏で戦乱の糸を引くロイド。物語のカギを握る謎に満ちたこの男と、自分たちがドラグーンであることの意味とを追い求めて、ダートたちの旅は第2章に突入。言わば導入パートだった第1章を終え、本編はここから始まる…。

舞台はさらに広がる 花の都ドナウ クィーン・フューリー号

第2章以降、ダートたちの旅は海上にもおよぶが、その起点となるのがこの、花の都ドナウ。そこらじゅうに花が咲き乱れるこの美しい街の港から、ピューラー提督が指揮するクィーン・フューリー号に乗り込み、海へ。つかの間の安息となるフューリー号の船内では、キャラそれぞれが旅を振り返るミニイベントがあり、さらにはミニゲームも楽しめる。

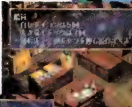




▲ドラグーンスピリットについて語るロゼ。船内では物語を整理するようなミニイベントが。

CHECK ミニゲームもあります

船内の厨房では、船員とのミニゲームも用意されている。ルールは簡単。制限時間内に、野菜を正確に、数多く千切りにすることができれば勝ち。



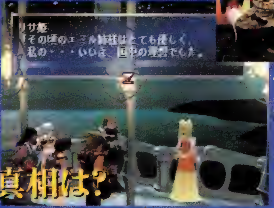
▶野菜の種類によって、押すボタンの回数が違うのだ。

姫君の異変 王都フレッツ ツインキャッスル

ジオール国王が治める、王都フレッツ。表向きは平穏に見えるこの国に、盗賊団の影が忍び寄る。さらに半年ほど前から、2人の王女エミル姫とリサ姫のうち、姉のエミルの言動が突如として粗暴になるという事件が起きていた。かつては国中から愛されたエミル姫の、突然の変貌の裏には何があるのだろう？

エミル変貌の真相は?


▲国王に招待された夕食の席で、エミルの粗暴な言動を目の当たりに。



◀エミルの変貌を気に病むリサ姫は、ダートたちに真相の調査を依頼する。

奪われたドラグーンスピリット ゲーリッヒ盗賊団のナワバリ

ダートたちの目の前に現れる、謎の「ゲーリッヒ盗賊団」。手下を引き連れ、突如として襲いかかってきたマッピは、旗色が悪いと察すると、土下座するフリをしてダートを油断させ、スキを見てダートのドラグーンスピリットを強奪。あわてて追うダートとロゼの追撃をかわしたマッピは、ドラグーンスピリットの価値もわからず、持ち去っていった……。


▼無情にも、ドラグーンスピリットはマッピの手に。


▼ダートはドラグーンスピリットを取り戻せるのか？


◀ダートたちに打ち負かされ、土下座してわびるマッピだが…。


◀ダートが気を許したすきにドラグーンスピリットを強奪する。



ドラグーンの魂を奪われたダートの運命は――



いよいよ発売目前!!

DRAGON VALOR®

ドラゴンヴァラー

発売が間近に迫ったということで、今回は最新情報と同時に攻略に関するワンポイントアドバイスもお届けしよう。覚えて役立つテクニックやドラゴンの倒し方、さらに初公開となる第3章以降の展開など、気になる部分を徹底チェック！

ACT ドラゴンヴァラー	12/2	▶ナムコ
		▶¥6,800（CD2枚組）
		▶MC（1ブロック）、DS（AC非対応）

基本テクニック&ステージ攻略法 徹底解説

ドラゴンを狩ることを運命づけられた一族の壮絶な生きざまを描いた話題のACT、『ドラゴンヴァラー』。アクションの多彩さはもちろん、シナリオを重視したゲーム展開も見逃せないぞ。主人公の行動によってルートが分岐し、次の章の主人公や物語が変化するなど、その充実ぶりはかなりのもの！　今回はそれらを味わい尽くす心得として、ゲームクリアに役立つ数々の必勝テクニックを伝授！　これらを活用してすべてのシナリオを体験しちゃおう!!

チェックポイント 主人公を成長させる方法とは……

敵を倒したり木箱を壊すと、石板やペンダントなどが出現することがある。主人公はそれらを入手することによって成長していくのだ。ちなみに敵を剣で倒すと攻撃力、魔法で倒すとMP値がアップするアイテムが出現するぞ。





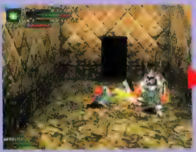
◀石板などのアイテムは子孫に継承される。数多く入手すれば後半戦も楽に！

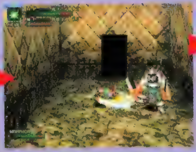
Technique テクニック編 ステージ攻略に役立つテクニックを伝授！

敵の倒し方やトラップの解除方法、さらに回復アイテムの使い方まで、ぜひ覚えておきたい攻略テクニックを紹介。操作に自信がない人はもちろん、ACTが得意な人もチェックしておいて損はないはずだ。

攻撃の基本は3連続斬り！

3連続斬りは◎ボタンを連打するだけでOK！　すべて決まれば大ダメージを与えることができる。難点なのは、背後が無防備になること。敵を一方向に固めて繰り出すようにしよう。



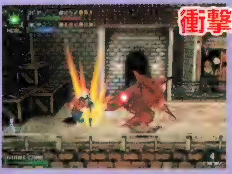




◀▲対ザコ戦はもちろん、対ドラゴン戦でも有効。上手に使っていこう。

困ったときは垂直斬り！

2段ジャンプ中にR1ボタンを押すと垂直斬りになる。この攻撃は着地後に衝撃波が発生するため、非常に使い勝手がよい。敵に囲まれたときなどに繰り出せば、その周囲の敵すべてにダメージを与えることができるのだ。地上の敵や魔法使いにも効果的だぞ。

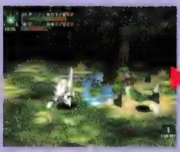


衝撃波も強力!!

◀着地後に広がる衝撃波にも攻撃判定がある。囲まれたときや、地上を這いずる敵を撃退するのに便利だぞ。

ガードを信頼せよ！

主人公を操作しなければ、前方からの攻撃は確実に防御できる（魔法や特殊な攻撃は防御不可）。慣れるまでは不安だが、この防御はけっこう頑丈で信頼できるもの！　使いこなせば戦いも楽になるはずだ。厄介な敵が出現したら防御してから攻撃してみよう。





▲ガードできれば、ほぼ確実に反撃が決まる。

トラップはあせらず解除！

行く手を阻む数々のトラップのうち、代表的な4つをピックアップして解除方法を解説しよう。これらを覚えておけば、ドラゴンとの対決の前にムダなダメージを受けたり、途中で行き詰まるようなことはないはず。それぞれ確認しておこう。



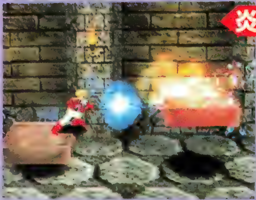
地雷

◀剣で斬るか魔法で爆発させることができる。ただし爆風には要注意。



押す・引く

◀特定の障害物は、押したり引いたりできる。スイッチの上まで運べ。



炎の足場

◀氷結魔法は火を消すことが可能。炎に包まれた足場はコレで消火。



燭台

◀火炎魔法を使えば、燭台に火がつけられる。暗めの部屋は怪しいぞ。

回復アイテムの活用法

「HPが残りわずかでMPが満タン」のときに、MP回復薬（青色の瓶）が出現したとする。こんなときは、必ずHPを魔法で回復させてから、MP回復薬を取ること。MPが満タンなのに回復薬を取るのは無意味！　あせっているとミスしやすいので注意すること。



まずHPを回復

◀魔法でHPを回復させてからMP回復薬を入手する。これでムダなく両方のパラメータを回復できるぞ。

Battle ステージ攻略編

ドラゴンの倒し方を中心に第2章まで突撃!!

序章から第2章までの主人公と、相対するドラゴンの撃退法を紹介。各章での主人公の行動でシナリオが分岐し、次の章の展開が変化するので、いろいろ試しながらプレイするのがいいだろう。

チェックポイント 主人公の行動によってシナリオが分岐!

第1章で展開するクロヴィスの物語では発明家の少女カロリナと、ラクシス王国の王女セリアの2人の女性に会うことができる。最終的に2人のうちどちらかと結婚することになるのだが、ここが運命の分かれ道に! というのも、どちらと結ばれたかによって産まれてくる息子(第2章の主人公として活躍)や物語が大きく変化するようになっているからだ。第1章でクロヴィスのとった行動が、分岐のカギになるようだが詳細はヒミツ! いろいろ試してみるのがいいだろう。



◀カロリナはラクシス王国の城下町で暮らす少女。亡き父親の後を継ぎ、発明家を目指している。



◀どこかの部屋にはセリア姫が! 反乱を起こした黒騎士団によって閉じこめられていたようだ。

序章 滅竜士

主人公 クロヴィス



▶妹の無念を晴らすため、魔剣を手に打倒ドラゴンを決意。

頭を狙ってカブト割り!

無鉄砲に近づくとツノで突き飛ばされてしまう。上空に飛び上がって着地した直後にスキができるので、そこを狙おう。攻撃後は間合いをとり、反撃に備えろ!

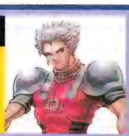
VS レイジ



▲弱点は頭部。ジャンプ中にR1ボタンを押し、カブト割りで攻撃しよう。

第1章 報復者

主人公 クロヴィス



▶転生したドラゴンを追い、ラクシス王国を訪れる。

背後に回り弱点のシッポを攻撃だ

戦いが始まったら、タイタンが前進してくるのを待つ(あせって突撃するのは危険)。そして攻撃をよけながら背後に回ってシッポを攻撃! これで倒せるぞ。

VS タイタン

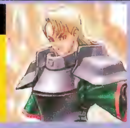


◀タイタンを戦場の中央におびき寄せるのだ。3連続斬りか、カブト割りで攻撃しよう。

▶タイタンに近づくときは衝撃波に注意せよ!

第2章 騎士団残党

主人公 アーレン



▶クロヴィスとセリア姫の子。ラクシス王国の王子様だ。

氷竜の攻撃パターンは早めに把握!

アークトスは離れた場所から攻撃してくるため、こちらの攻撃が当てられない。首を地面に下ろしたときが唯一のチャンスとなる。我慢して攻撃を避け続けよう。

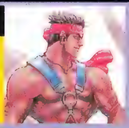
VS アークトス



▲首を地面に下ろしたときに攻撃すること。それ以外のときは回避に専念だ。

第2章 狂剣士

主人公 コーデル

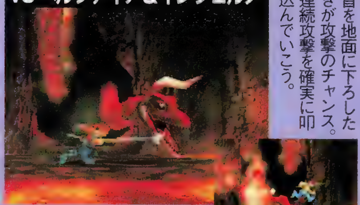


▶クロヴィスとカロリナの子。海賊キラーを生業としている。

2つの首は平均的に攻撃すること!

インフェルノとヘルファイアには平均的にダメージを与えていくこと。片方だけ先に倒してしまうと死骸が残り、もう片方の首が倒しづらくなるのだ!

VS ヘルファイア&インフェルノ



◀首を地面に下ろしたときが攻撃のチャンス。3連続攻撃を確実に叩き込んでいこう。

▶奥の壁際を左右に移動していれば攻撃はよけられる。

第3章と第4章の主人公とドラゴンをチェック!

ゲーム中盤となる3、4章の戦いは、これまで以上に激化する。待ち受けるドラゴンの攻撃も、ますます過激になってくるぞ。ここでは各シナリオの物語と、壮絶な戦いの一部を紹介していこう。



フェリペ

▲ラクシス王国の王子で、わずか15歳にして王国一の剣士と称される。さらなる強者を求め、身分を隠して諸国を巡る。

第3章 魔人宰相

主人公 フェリペ



▶魔剣を奪った宰相を追い、屋敷の中を突き進む。最深部へ急げ!

奪われた家宝の魔剣を捜すのだ!

王子という身分を隠し、ジラート帝国の武術大会に参加したフェリペ。だがそこで家宝の魔剣を帝国の宰相に奪われてしまう。魔剣を取り戻すため宰相の屋敷に急ぐフェリペだった……。

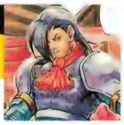
VS テンペスト



▲大きな羽を持ち、空中を自在に飛び回るドラゴン。着地したときが勝負だ。

第3章 拝竜教団

主人公 ジェロム



VS ハデス



◀血肉を持たず、ホネだけの巨体で襲ってくるドラゴンゾンビ。はたしてコイツに弱点はあるのか……。

謎の組織を追って旅立て!

"拝竜教団"と呼ばれる謎の組織との激闘。ラストには強大な魔力を持つドラゴンゾンビも出現するなど、ジェロムの物語も魅力的! ここにたどり着くための条件とは?

第3章 凶竜神

主人公 フィリップ



VS サンダー



◀稲妻を放ちながら迫ってくる強力なドラゴン。うかつに触れると感電してダメージを受ける。どうする?

神殿から新たなる魔剣を捜索だ

貿易商として航海を続けていたフィリップは、あるとき見たこともない魔物に襲われ海に投げ出されてしまう。絶海の孤島で目覚めた彼を待っていたものは……!

第4章では主人公が女性の場合も!

第4章 古代竜御使

主人公 アニタ



アニタの活躍に乞うご期待!

第4章からは女性剣士が主人公のシナリオも登場! ドラゴンとの因縁の戦いはどこまで続くのか。そして、その結末とは……。





Q-TRONとの交流が、キミを強くする――!!

ROMをPlayしてわかった

バトルポットの進化システムを大公開!!

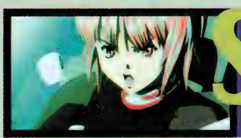
ACT	LOVE&DESTROY	12/16(予)	▶SCEI
			▶¥5,800
			▶MC(1ブロック) AC(DS対応)

美少女&ロボットの2大要素でプレイヤーのハートを魅了する、SCEIの恋愛ACT『ラブ&デストロイ』。今回は最新ROMをもとに、その魅力に迫るぞ!!





LOVE & DESTROY
ラブ&デストロイ



Stage

ゲームの基本となる、ステージ構成を紹介！ どのように進んでいくかは、コレを読めばバッチリだ!!



全6ステージの基本的な流れを徹底チェック!!

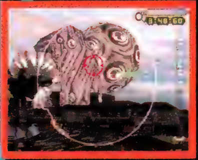
本作の戦闘ステージには、人類の敵である「ジャム」と実際に戦う「実戦ステージ」と、コンピュータ上の仮想空間で戦う「演習ステージ」の2種類が存在する。ステージの数は全部で6つ。最初の「ジャム」を倒した後、1年後の本格的な侵攻に備えて、「演習ステージ」を4回繰り返すことになるのだ。「演習ステージ」は、クリアできなくても先に進むことが可能だが、その結果は「Q-TRON」との感情値(S.E.E.D.)に大きく影響するので、油断は禁物。もちろん最終決戦は「実戦ステージ」。それまでの経験をもとに、最強の敵「ジャム」に挑むのだ。最終戦での勝利を目指せ!!

接触 → 演習ステージ（STEP① → STEP② → STEP③ → 最終演習） → 最終決戦

▲ゲームの基本的な流れ。接触後に演習を重ねて、最終決戦に臨むのだ。

実戦

失敗は許されない"真剣勝負"のステージ。始めの「接触」は、バルカン砲のみで敵と戦うことになる。最終決戦は、「演習ステージ」でいかにレベルを上げておいたかが、勝利のカギとなるぞ。レベルを上げれば3種類の武器の攻撃力が上がり、バトルポットの防御力も高まる。いずれの戦闘も、負け＝ゲームオーバーなので、とにかく勝つよりほか道はないのだ!!



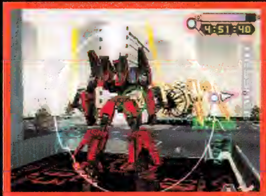
▲迫り来る異形物体「ジャム」から人類を救うのだ!!



▲各戦闘には時間制限もある。制限はすべて5分だ。

演習

コンピュータ上の戦闘空間で、仮想訓練を行うステージ。各「Q-TRON」の特性に合わせた3種類のステージが用意されており、好きな順番で挑戦することができる(最終演習は選択した「Q-TRON」で決まる)。ここで特訓して、最終決戦に備えるのだ!!



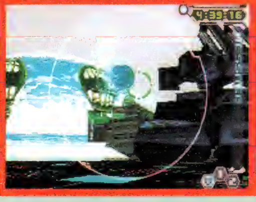
EX.1

▲空中を飛び回るターゲットが、多数出現するステージ。上空を警戒しながら、臨機応変に戦う必要がある。対空能力に優れた「キキ」が最適。



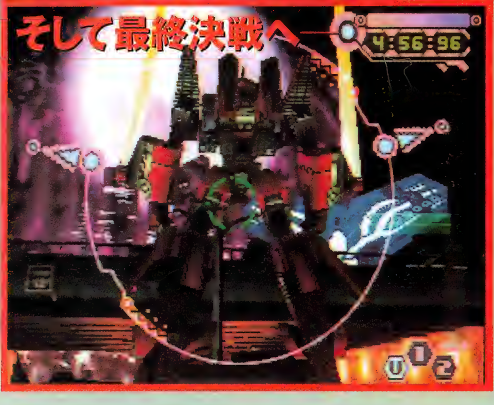
EX.2

▼圧倒的な防御能力を持つターゲットと戦うことになるステージ。接近しすぎると大ダメージを受けるので、遠距離からの攻撃が可能で、防御力も優れている「ルル」がおすすめ。



EX.3

▲このステージでは、高速で移動しながら体当りを仕掛けてくるターゲットが相手だ。機動力に優れた近接攻撃タイプの「ピピ」でなければ苦戦は必至!?





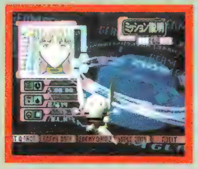
Story&System

ゲームの核となる「Q-TRON」たちとの恋愛ストーリーと、バトルポットの進化システムを徹底チェック!!



クリア後の戦闘結果で、機体性能および感情値が変化していく!!

戦闘ステージが終了すると、戦績に応じてスコアが表示され、経験値に加算される。経験値が一定の値に達すると、主人公のクラスがレベルアップ。レベルはα～δ（デルタ）の7段階あり、上がるごとに各武器の攻撃力と、バトルポットの防御力が上昇していくぞ。また、獲得したスコア等に応じて、パートナーに選んだ「Q-TRON」の感情値も上昇する。感情値のアップはエンディングにも関わってくるので重要だぞ。ちなみにエンディングは8つ。もちろん各Q-TRONとのハッピーエンドも用意されているぞ！

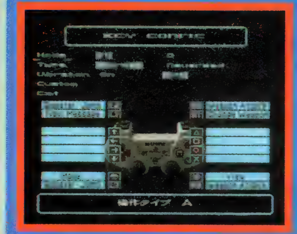


◀ステージ前には案内役の「エッグ」がアドバイスしてくれるぞ。



▶単にステージをクリアするだけでは不十分。より高い成績を狙え!!

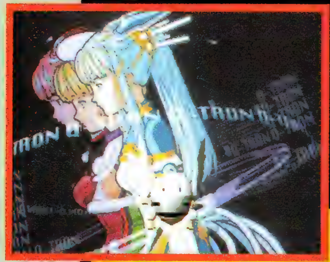
デュアルショックにも完全対応!!



▲アナログスティックでグリグリ操作し、押す（R3ボタン）だけで攻撃もできるので、圧倒的にプレイしやすい。

デュアルショックがあれば、より快適な環境でこの作品がプレイできる。左右のアナログスティックで、機体の操縦と照準の操作＆攻撃が行えるので、自由自在にバトルポットを操縦することが可能だ。もちろん振動機能にも対応しているので、ダメージを受けると「Q-TRON」の苦痛の表情とともにコントローラが激しく振動!! 臨場感あふれる本格的なＡＣＴが楽しめるのだ。ゲームをより楽しむためには、ＤＳが必須かも…!?

Q-TRON やがて彼女たちは心を開き…



ステージクリア後は、選んだ「Q-TRON」とのストーリーが美しいアニメムービーで楽しめる。このとき、感情値が低いと見ることができないムービーも存在するのだ。感情値はスコアの値や戦闘時のコミュニケーション、ムービー後の選択肢で変化するので、常に最良の行動を心がけていこう。例えば「ビビ」とのイベント時には…!?

通常だと…



▲誤って転倒し、彼女を押し倒してしまった主人公。強烈な平手打ちが炸裂！！



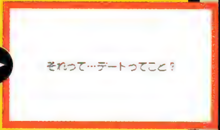
▲ムービーはここで終了。この後二択の選択肢が出るが、なさけない内容に。



感情値が高い場合…



▲なんとムービーが変化。恥ずかしそうに「ビビ」があやまり、いい雰囲気に!?



▲選択肢もドキドキな内容に変化。さらに選択次第では感情値が大幅にアップ!!

負けてしまった場合は…



▲ラブラブのムービーにかわって、主人公ひとりきりの寂しい映像が流れるのだ。

「実戦」の場合は即ゲームオーバー。「演習」なら負けても次のステージに進めるが、ごほうびのムービーがなくなり、「Q-TRON」の感情値も下がってしまう。

Q-TRONの表情もしだいに変わっていくぞ!!

感情値が上昇すると、「Q-TRON」たちの表情もしだいに変化する。最初はそっぽを向いていた彼女も、最後は顔を赤らめて…!?



▶そっけない印象だった彼女が…。



◀ニッコリほほえんでくれるぞ!!

EXP（けいけんち）について

経験値は次のステージで別の機体（Q-TRON）を選択しても、新しい機体に引き継がれる。つまりどの機体を選択しても、レベルは同じだぞ。安心して乗り換えよう!!



▲レベルアップするのは主人公なのでほかの機体でも安心。

BATTLE POT より強力にパワーアップ!!



「Q-TRON」たちの役割は、主人公の感情値(S.E.E.D.)をエネルギーに変換して、バトルポットの操縦をサポートすること。彼女たちの特性に応じて、バトルポットも3種類に進化していくのだ。さらに主人公のクラスが上昇すれば、その攻撃力や防御力もどんどん上昇していく。最終段階まで進化させることができれば、最初とは比べ物にならない性能を発揮してくれるぞ。



◀最初の戦闘では誰を選んでも同じ性能で、「バルカン砲」しか使えなかったバトルポットだが…。



▶…最終段階まで進化すれば、3種類の強力な武器を自由に使いわける最強の戦闘マシーンに!!

Q-TRON別 バトルポットを紹介!

ここでは基本となるノーマルなバトルポットに加えて、3人の「Q-TRON」に応じて進化した、3タイプの機体を紹介していくぞ!!



バトルポット➡
通常のバトルポット。武装はバルカンのみで、特殊な機能も持たない。

Vシルエット➡
「ビビ」専用の武装を追加した機体。近接戦闘で威力を発揮。

Kシルエット⬇
「キキ」専用。あらゆる状況に対応可能。広域兵装が充実。

Lシルエット➡
「ルル」専用。装甲が厚く遠距離攻撃が得意な戦車タイプ。

SLG

電車でGO! プロフェッショナル仕様

12|9
▶タイトー
▶¥5,800
▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応)、PS(3ブロック)『電車でGO!』コントローラ(ワンハンドルタイプ含む)

元祖"電車運転ゲーム"が、シリーズ最大のボリュームで再び大登場！ 発売直前の今回は、『プロ仕様』ならではの新要素の数々を、余すことなく徹底紹介していくぞ。

初心者も上級者もコレ1本でOK! 『電GO!』決定版、間もなく出発進行!

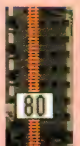


▲名所では、名称が表示されるようにもなったぞ。

「電車を運転する」という、かつてないコンセプトのもと発売された、この『電車でGO！』シリーズ。PS第3弾となる『プロ仕様』には、前2作に収録された路線の完全バージョンと、アーケードで人気の『高速編3000番台』でしかプレイできなかった区間が一部収録されている。過去の作品と同じ路線も、信号などのイベントはすべて再配置されているので、前作までをやり尽くした人も新鮮な気持ちでプレイできるはずだぞ。また、「ナビゲーション」などの親切機能や、天候や乗車率によりブレーキの利き具合が変わるといったこだわりの仕様も盛りだくさん。まさしく初心者から上級者までが楽しめる集大成の1本なのだ。

CHECK 初心者でも安心の「ナビゲーション」機能を搭載

『電GO!』初心者にとって最大の難関となるのは、やはり"突然の標識"。だが、今作では「ナビゲーション」機能により、前方300メートル以内にある標識を画面の左側に表示することが可能なのだ！


突然、現れる標識も……



こんな標識があるぞ

下の4種類の標識が、キミの運転をフォローする！

速度制限	信号
35	
速度制限解除	警笛鳴らせ

前もって知っていればバッチリ!!
▲来る、とわかっていれば対処も簡単

『プロ仕様』ならではの3大ポイント

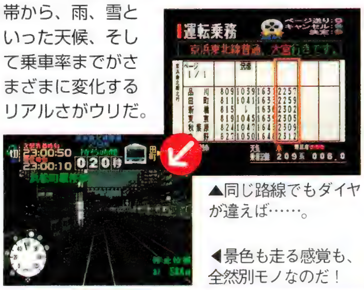
❶10路線・50車両が登場!

最初に紹介したように、『電GO！プロ仕様』では、PS版前2作のすべての路線とアーケード最新作に登場した一部の路線を走ることが可能。その数、10路線・50車両以上！

路線	区間
秋田・東北新幹線	秋田～大曲～盛岡～新花巻
ほくほく・上越線	直江津～六日町～越後湯沢
山手線	渋谷～東京
京浜東北線・北行き	品川～上野
京浜東北線・南行き	品川～横浜
東海道線	品川～横浜
嵯峨野線(山陰本線)	亀岡～京都
京都線(東海道本線)	京都～大阪
大阪環状線	大阪～天王寺
鹿児島本線	博多～小倉

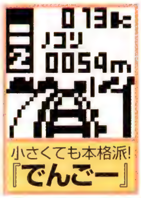
❷「運転乗務」モードに挑め!

「運転乗務」とは、路線ごとに用意された時刻表から、好きな車両を選んで走る今作のメインモード。選んだダイヤごとに朝～夜などの時間帯から、雨、雪といった天候、そして乗車率までがさまざまに変化するリアルさがウリだ。


▲同じ路線でもダイヤが違えば……。
◀景色も走る感覚も、全然別モノなのだ！

❸「オマケ」もさらに充実!

おなじみ「鉄道資料館」に加えて、ポケステゲームの『でんごー』を収録。デキは秀逸!!


小さくても本格派!『でんごー』

PICK UP! 注目路線の魅力を先取り大紹介!

ここでは、『プロ仕様』で新たに追加・延長された路線の中から、代表的な3つの路線をピックアップ！ そのリアルで美しい景観を、ひと足早くチェックしていこう！



JR 秋田 東北 新幹線



雪国の慕情の中を高速走行!

前作で走れなかった田沢湖線（大曲～盛岡間）が走れるようになったり、アーケードの「～3000番台」にあった連結イベントを追加。



◀大好評の「連結イベント」もあるぞ。でも、発生条件はキビシイ？


▶雪化粧と夕焼けの絶妙のコントラスト。都会では見ることのできない風景だ。


◀一面の銀世界。その中を、200Km/hオーバーで駆け抜ける!

JR 東海道線



『プロ仕様』オリジナル路線

区間は京浜東北線・南行きと同じだが、走る路線はまったくの別モノ。また、京浜東北線と違い、ATCを装備していないのも特徴。



◀緑とオレンジが特徴の113系や211系のほかに、快速アクティーや……。


▶伊豆の「踊り子」もあり。駅～駅の間隔が長く、安定した高速走行が楽しめる。



◀東京と神奈川を分ける、多摩川を渡るシーンも。

JR 嵯峨野線



人気の山陰線LONGをアレンジ

ゲーム中は電化前の路線を再現し、ディーゼル列車での走行が可能。独特のゆったりとした加速感も、再現されているぞ。要体験!!



◀遠くに山々を望みながら、田園風景の中をひた走る。爽快感ある路線だ。


▶馬堀～嵯峨はトンネルの多さが特徴。トンネルを抜ければ、そこは嵯峨野路!?


◀急行も導入され、景色を楽しみながらゆったりと走れる。

【収録路線の詳細】■秋田・東北新幹線➡田沢湖線が走行可能になったほか、車両数は「～3000番台」よりさらに増発。東北新幹線は最高275km/hに！ ■ほくほく・上越線➡『プロ仕様』オリジナル区間となる六日町～越後湯沢を追加。停車駅も全面的に変更。■山手線&■京浜東北線・北行き&■京浜東北線・南行き➡区間自体は過去に収録されたものと同じだが、ATCの採用や、天候&時間帯による制動（ブレーキ）距離の変化など、さまざまな新システムを追加。これにより、ゲームはまったくの別モノに！ 京浜東北線・北行きには、『プロ仕様』オリジナルの夜間走行も!! ■東海道線➡初登場！ 『プロ仕様』完全オリジナルの路線だ。■嵯峨野線➡PS版の『1』には移植されなかった、嵯峨～丹波口間を収録！ 急行や特急も走行可能に。■京都線➡区間は『1』と同じ。だが、車種（「新快速」も多数含む！）や線路を大量追加。■大阪環状線➡区間は『2』と同じだが、車種を増加、停車駅も変更。223系のメロディホーンも！ ■鹿児島本線➡博多～折尾間の快速運転や各駅停車が可能に！

RPG

KOUDELKA クーデルカ

12/16
▶サクノス／SNK
▶¥6,800（CD4枚組）
▶MC（1ブロック）DS（AC非対応）

高度な映像演出と、濃密な恐怖のシナリオ……発売1カ月を切った、探索型RPG『クーデルカ』の魅力を、システム・ストーリー・イベント・バトルの各面から完全解剖!!

美しいムービーと戦慄のシナリオがつづるモダンホラーRPG


▲死の危険と恐怖に満ちた、緊張感あふれる探索を楽しめるのも魅力だ。

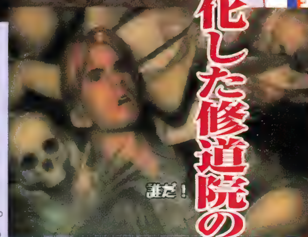
陰惨な歴史の中で、処刑場に使われた過去を持つさびれた修道院…。この『クーデルカ』は、そんな秘密と怨念が渦巻く閉鎖された空間で繰り広げられる、探索型のホラーRPGだ。CD4枚組の大ボリュームで構成されているだけに、ゲーム内容の充実度は折り紙つき。効果的に挿入される美しいムービーや、中世イギリスの歴史的背景と雰囲気を反映させた奥深いシナリオなど、多くの魅力がプレイヤーを虜にするぞ！

「魔」の領域と化した修道院の秘密とは…？

Story
聖と魔が交錯する一夜の出来事…

ゲームの舞台は、イギリスのウェールズ地方に建つ「ネメトン修道院」。1898年10月31日、すでに廃墟と化しているこの建物に、卓越した霊感を持つ少女、クーデルカが侵入するところから物語は始まる。ある亡霊の声に導かれてネメトン修道院を訪れた彼女は、恐怖に彩られた一夜の中で、修道院の血塗られた秘密に迫るのだ。


▲クーデルカが体験した恐怖の一夜の出来事が、ストーリー全編を通して描かれる。



▼▶山場の場面では絶妙なタイミングでムービーが挿入され、ストーリーを盛り上げる。その美しさは驚異的だ。

謎を解くほどに深まっていくストーリー

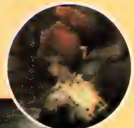


修道院内ではさまざまな出来事に遭遇

System
謎と罠に満ちた修道院内を探索

無数の魔物が潜む廃墟と化した、ネメトン修道院。その内部には、巧妙にカモフラージュされたトラップや隠し部屋など、修道院自体の秘密につながる幾多の謎が隠されている。プレイヤーはクーデルカを操作して敷地内を探索し、これらの仕掛けや謎を解き明かすことになる。また、さまざまな効果を持つアイテムや、魔物との戦いに欠かせない武器を手に入れると、有利に探索を進められるのだ。

クーデルカの鋭い洞察力が謎を解く鍵に!!




▲◀近くに怪しい物があると、クーデルカがその方向に視線を向けるぞ。


▼格調高い英国文化の跡が残る修道院。その内部には数多くの仕掛けが……。

▲アイテムや武器はあちこちに落ちている。注意深く画面を見ていないと、見落としてしまうことも。



生存者発見!?



▲ハーブ園で倒れている男を発見！　彼も修道院を探索していた侵入者なのか、それとも……？

Battle
異形の者たちとの壮絶なバトル!

闇にひそむクリーチャーたちがクーデルカを襲う!

本作にはフリーエンカウントのシステムが採用されている。フィールドを探索していると不意に戦闘に突入するのだ。戦闘では武器や魔法を駆使して、クリーチャーと戦っていくぞ！


◀戦闘は戦略性豊かなシミュレーション形式。味方の配置も重要になる。

多彩なクリーチャーが登場！



◀亡霊や魔物など、敵の種類は多種多様だぞ。

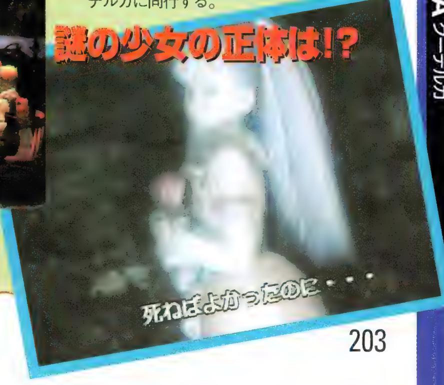
Event
ストーリーを彩る豊富なイベント

クーデルカに同行する仲間との出会いや、探索中に出くわす危機など、ストーリーを盛り上げるイベントも『クーデルカ』の魅力。イベントシーンでは、実際の人間の動作をモーションキャプチャーで取り入れる「シアトリカルシステム」によって、人物の表情や感情までリアルに描き出されるぞ。実際にその場面を目にしているかのような、深い臨場感を味わえるのだ！


▲瀕死の傷を負った青年、エドワードとの出会い。命を救われた彼は、クーデルカに同行する。


▲クーデルカたちをもてなす管理人夫婦。だが油断は禁物か？
▶クーデルカを狙う謎の少女。

謎の少女の正体は!?



ACT

GI JOCKEY 2000

2/17(予)
▶コーエー
▶¥5,800
▶MC（4ブロック）DS（AC非対応）

競馬初心者から上級者まで楽しめる"騎手ゲーム"として名高い『GI JOCKEY』に最新版が登場する。『2000』になってパワーアップした部分を中心に紹介していこう！

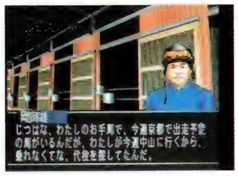


キミの手で勝利をつかめ！

人気"ジョッキー体験ゲーム"の最新データ版登場!!

プレイヤーは新人ジョッキー（騎手）。一流ジョッキーになることがこのゲームの目的だ。リアルタイムで展開するレースシーンは、ペース配分や位置取りを考えつつ馬にムチを打ったりと本格的なものに仕上がっているぞ。そのほかにも各厩舎と信頼関係を築く必要があったりと、まさに"ジョッキー体験ゲーム"の名にふさわしい、本格的なゲーム内容になっているのだ。

▼競走馬や騎手が実名で多数登場するのも『GI』の魅力の1つ。





◀厩舎の信頼度を上げることで、騎乗できるレースが増えていく。

ジョッキーの視点で繰り広げられるレースシーンに注目！

プレイヤーがするべきことは「✚キーで馬を左右に動かし、ボタンでスピードアップ（追う）やスピードダウン（手綱を引く）を指示する」と、車のレースゲームとほとんど同じ。しかし、馬には脚質が設定されているため、それを踏まえたレースプランを立てて実践しないことには好成績は期待できない。パートナーが馬だけに、ムチを入れていないのに勝手にスパートしてしまうことも……。また、脚質に合わない位置取りをしていたり、他の馬にぶつかったりしていると馬のモチベーションが下がってしまい、能力をフルに発揮できなくなったりもする。これらのことを頭に入れつつ、プレイヤーはレースに臨まなければならない。いかにして馬の能力を引き出すかが腕の見せどころだ！



▶他馬と接触してしまうと馬のモチベーションが下がってしまうので注意！



◀ゲートが開く緊張の瞬間。わざと出遅れる戦法もアリ。



▶レース中は自由に左右を見渡すことができるのだ。

『2000』で追加された新要素をチェック！

『2000』になって追加されたポイントは、おもに以下の3つ。ただし、新要素はこれだけではないぞ。来年の競馬プログラムで出走条件や開催時期が変更される重賞は天皇賞をはじめいくつかあるけれど、今作ではそのプログラムにしっかりと対応しているのだ。もちろん、『ウイニングポスト4』の競走馬データにも対応し、さらにパスワードではなくメモリーカードから直接データを読めるようになったことで操作性がよくなっているぞ。そのほかにもゲーム全般の操作性が見直されていたりと、より遊びやすくなっているのだ。

1 ドラマイベントが増えた

騎手どうしのイベントが多数追加されるなど、ストーリー性がパワーアップ！　プレイヤーの騎手人生が前作以上にドラマチックに展開されていくことになるのだ。同期のライバルや、有名騎手たちとの間にどんなドラマが待っているのだろうか？



▶競馬記者の沙織とのイベントも？



▲もっとも身近なライバルは競馬学校の同期生だ。

2 地方&海外レースの追加

国内の競馬場では、新たに名古屋競馬場が追加された。もちろん、この競馬場で開催される重賞も追加されているぞ。さらに、フランスのロンシャン競馬場などで行なわれる、海外でのレースも増えている。今回新たに用意された新規レースは、海外GⅠ重賞が10、地方GⅡ・GⅢ重賞が10の、合計20レースだ。





3 新4歳馬の登場

1999年4歳世代の競走馬データもちゃんと追加されている。今年の日本ダービーを制したアドマイヤベガ、菊花賞を勝ったナリタトップロードなど、その数およそ150頭！　そのごく一部を紹介しよう。



アドマイヤベガ



オースミブライト



スティンガー



テイエムオペラオー



ナリタトップロード

STG

レスキューショット ブービーぼー

1|20
▶ナムコ
▶¥5,800
▶MC（1ブロック）、AC（DS対応）、マウス、ガンコン

『タイムクライシス』『ガンバレット』『ガンバァール』に続く、ナムコのガンコンゲーム最新作！ 主人公「ぼー」の行動をガンコンで手助けする新感覚のゲームだ!!

ナムコ発！ ガンコンゲーム第4弾はほのぼののアシストアクション！





紙芝居&ムービーでストーリーが進行

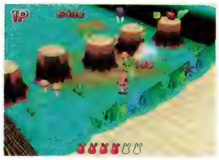
ある日、いじめっ子の「わるぎー」たちから逃げまわっているうちに崖から落っこちて、記憶喪失になってしまった「ぼー」。このゲームは、自分探しの旅に出かける「ぼー」をプレイヤーがガンコンを使って手助けするという、ちょっと変わったガンSTGだ。「ぼー」はステージ内を自由に動きまわるので、襲いかかる敵をガンコン（標準コントローラでもOK）で倒したりして、数々のピンチから守り抜いてあげよ。



◀各ステージの最後にはボスが登場。「ぼー」を守りながら攻撃しよう。



ガンコンで何すりゃいいの？



◀ガンコン片手に「ぼー」を誘導していこう。

プレイヤーが主人公となって敵と戦っていくのではなく、勝手気ままに歩きまわる主人公のアシストをしていく。その点で、『～ブービーぼー』は従来のガンSTGとは大きく異なっている。主人公「ぼー」は、プレイヤーが何の手助けもしないでいるとすぐに敵に襲われたり、トラップに引っかかったりしてしまう。そこで、プレイヤーがガンコンを使って、とにかく「ぼー」をさきに進ませるのが、このゲームの基本システムだ。

キャラクターにも注目!!

このゲームでは多彩なキャラクターも魅力。「ぼー」をいじめる「わるぎー」や「うそつきー」など、コミカルなストーリーにかかせない個性豊かなキャラクターが続々登場するぞ。



わるぎー
▲いじめっ子。「ぼー」をどこまでもひたすら追いかけてくる。



うそつきー
▶イジワルが趣味の女の子。「いひと」が好きらしい。



くれい
◀どんな夢でもかなうと言われている「ゆめのかけら」をねらう大泥棒。「ゆめのかけら」を「ぼー」が持っていることを偶然知ってから、しつこく追いかけまわしては、ワナをしかけてくる。



いひと
◀大泥棒「くれい」を追っている国際警察の新米刑事。「ぼー」に対して親切にしてくれる。でも、ちょっと天然ボケで方向オンチ。

❶敵や障害物をShoot!

「ぼー」は武器なんて持っていないので、まったくの無防備。そこで「ぼー」を襲ってくる敵や、敵が投げてくる岩などを撃って守ってやるのがプレイヤーの第一の使命。しかも、ただ敵を撃つだけではなく、爆弾キノコを撃って爆発させ、敵をまとめて退治するといった頭を使った戦法も必要になるぞ。



◀敵が次々に襲いかかってくるときは、仕掛けを使おう。

❷トラップをクリアー

「ぼー」のお尻を撃って、目の前を転がってくる丸太をジャンプさせたり、切り株を渡らせることもできる。ほかにも崖からゴロゴロと落ちてくる岩から守ったりと、手助けは結構大変だぞ。



▼丸太に当たらないように、タイミングよく「ぼー」をジャンプさせよう。



▲射撃の指示が出たら、「ぼー」のお尻を撃って、ジャンプさせる。ここでは、切り株をジャンプで渡っていくぞ！

❸進行方向を示す

ストーリーは一本道だけど、ちょっとしたルート分岐が用意されている。ガンコンを使って進ませたい道に進ませよう。トラップでミスると、ペナルティルートへ進むこともあるぞ。



▲画面奥の丸太を撃つと分岐ルートが出現。ほかにも、こんな仕掛けが隠されているかも？

S・RPG

ルナ・ウイング 時を越えた聖戦

ファンタジー世界を舞台に、主人公レシオンと可愛い女の子たちの冒険が始まる！
そんなシチュエーションが魅力の『ルナ・ウイング』、今回は新着情報&イラストを紹介!!

2|24
▶翔泳社
▶￥6,800
▶MC(ブロック数未定)

新キャラ3人＋最新情報を一挙大公開!!



▲主人公は冒険を通じて、女の子たちと出会う。コミュニケーションを取って仲よくなれば、恋人関係に発展することも。もちろん、女の子ごとにラブラブなエンディングが用意されているぞ。

この『ルナ・ウイング』は、S・RPGに恋愛要素をプラスした注目の期待作。ゲームは、女の子とのコミュニケーションが中心のAVGパートと、クォータービューのマップで敵と戦う戦闘パートを、交互に繰り返して進行していくぞ。今回は、ゲームの主軸である戦闘にスポットを当て、独自のシステムを紹介するぞ。さらに、新しく登場した3人の女の子のイラスト&プロフィールもあわせて公開。また、豪華な賞品が当たる予約キャンペーンの告知も掲載しているので、そちらもお見逃しなく!!



正義感あふれる熱血少女

アリシア（CV：吉田古奈美）

正義感の強い17歳の女の子。主人公の父親であるアランから魔法を学び、実の父親のように慕っていた。また、そのころから主人公に好意を抱いていたのだが、いまだ告白できずにいるらしい。攻撃的な口の悪さがタマにキズ。



恋に敏感な精霊

独自のアイデア満載!! ド迫力の戦闘シーン紹介

各キャラには、「ウェイトカウンター」と呼ばれる制限時間が設定され、これが終了したキャラから順番に行動することが可能。移動や攻撃、魔法などのコマンドを実行して、敵と戦うぞ。また、ダメージを受けるとゲージがたまり、MAX状態になると特殊攻撃が使えるのだ!!





◀▲これは、火炎系の魔法を使用するシーンの連続写真。力が集束され、魔法が発動！



▲強力な一撃が敵を粉砕!!

ネリー（CV：かないみか）

主人公に取りついてる（？）謎の精霊。明るい性格で、ラブラブ話が何よりも大好き。女の子の恋の心を読みとる能力を使って、主人公の恋のゆくえをサポートしてくれる。また、戦いには参加しないが、冒険のナビゲーター役として活躍する。

◆戦闘にも影響するPB値とは!?◆

女の子にはそれぞれ、「恋愛値」が設定されている。この値はキャラ別の恋愛エンディングを見るのに必要なだけでなく、戦闘時における女の子の攻撃力にも影響する。だからといって、まんべんなく誰とでもイチャイチャしていると…今度は「PB（プレイボーイ）値」がアップ！　この値が高くなると、なんと恋愛エンディングが見られなくなってしまうのだ!!　恋か、戦いか!?　それが問題だ！

CHECK!! おなじみの予約キャンペーンも実施！

翔泳社といえば、豪華な賞品が当たる予約キャンペーン!!　というわけで、この『ルナ・ウイング』でも、各種レアグッズが当たるキャンペーンが実施されるぞ。オリジナルテレカや出演声優によるサイン色紙、設定資料集（右の写真のような秘蔵イラストが収録予定!!）など、ほかでは手に入らない逸品ばかり!!　外れた人にももれなくラミネートカードが贈られるぞ。詳細と申し込み用紙はP.126の広告に掲載されているので、精読されたし!!

レアグッズを手に入れろ!!





義理人情に厚い考古学者

チロル（CV：水谷優子）

探検やアイテム収集、古文書の研究などをしている若き考古学者。いつもは脳天気で明るく振る舞っているが、たまに核心をつく鋭い一面を見せることも。恋愛については超がつくほどの奥手で、照れ屋。19歳。

PZG

ぷよぷよ〜ん カーくんといっしょ

12|16
▶コンパイル
▶¥4,980
▶MC（1ブロック）、PS（14ブロック）、DS（AC非対応）

いよいよ発売も近づいてきた『ぷよぷよ〜ん』。今回は、気になる2つのメインモード「すとーりー」&「カレーすとーりー」を徹底紹介!!

PS版『ぷよ』は2つのストーリーが楽しめる!!

シリーズ最多の6つのモードを収録した『ぷよぷよ』最新作。今回は、メインとなる「すとーりー」モード&PS版オリジナル、ポケステでカーくんと遊ぶことができる「カレーすとーりー」モードを大紹介!!　どちらも魅力的なキャラを生かしきった、楽しいモードになっているのだ。



◀対戦に勝ち抜かないと、ストーリーも進まないぞ。



初公開!! オープニングムービー

いなくなったカーバンクルを捜す"すとーりー"モード

サーカスを見に行ってはぐれてしまった、カーバンクル（以下、カーくん）を、アルルが捜してまわる「すとーりー」モード。おなじみのキャラたちと『ぷよぷよ』で対戦し、カーくんの足どりをたどるのだ。このモードではステージごとに特徴があり、（火山ステージではおじゃまぷよが一列ずつしか落ちないなど）一筋縄ではいかない対戦が楽しめるぞ。

デモと対戦をくり返し……





◀▲おなじみのキャラクター総登場！の「すとーりー」モード。はたして、カーくんをさらっていった犯人は…。また、サタンさまなのか？

仲間も増えるぞ!

「すとーりー」モードではドラコ、ウィッチ、セリリ、チコの4人を仲間にすることができるぞ。彼女たちはそれぞれ特技を持っているので、アルルでは勝てそうもないステージでは、彼女たちを使って対戦しよう。



仲間とともに!

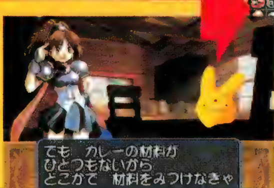


◀仲間と交替するタイミングもよく考えよう。

カーバンクルに食べさせるカレーを作る"カレーすとーりー"モード

次々に登場するキャラと対戦し、さまざまなカレーの材料を手に入れてカレーを作り、カーくんに食べさせるPS版オリジナルモード。対戦に勝てば、おいしいカレーの材料が手に入るけど、負ければそれなりの材料しか手に入らないぞ。でき上がったカレーのデータは、ポケステにダウンロードすることでカーくんに食べさせることができるのだ。おいしいカレーなら、カーくんも満足して楽しいアクションを見せてくれるけど、マズいカレーを食べさせると、不機嫌になって家出をしてしまったりするので注意しよう!

START



▶本編とは違い、気軽に楽しめるぞ!

材料をかけて対戦



▲対戦に負けても、食材はくれるんだけど……。ダメな食材で作るカレーでは、カーくんも怒ってしまうかもしれないぞ。

すべての材料をそろえて



◀材料が集まったらカレー完成！　はたしてカーくんは気に入ってくれるか？

カレー完成!!



おいしいカレーを作るPOINT!

このモードでは対戦に負けても、材料は手に入る。しかし、対戦で勝利すれば、負けたときよりおいしい材料が手に入るのだ。



ポケステでカーくんといっしょ

ポケステの中のカーくんと遊べるミニゲーム。何度もカレーを作って食べさせれば、いろいろなアクションをさせることができるのだ。







カレー華麗にDancing!

from Dec. 1999 to Jan. 2000

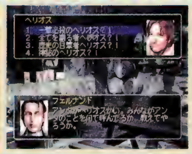
年末年始ソフトカタログ

1999年12月１日～2000年１月31日に発売される146本のＰＳソフトを収録。年末年始に楽しむソフトをまだ決めていない人は、このカタログを参考にしてほしい。大作・話題作が目白押しだぞ!!

RPG

ロールプレイングゲーム
●12月…６本 ●１月…１本 ●冬…１本

Lunatic Dawn Odyssey
▶アートディンク ▶12月２日 ▶¥5,800



自由度の高さが魅力の人気ＲＰＧの最新作。さまざまな依頼をこなしながら、自分だけの物語を作り上げよう。

スペクトラルブレイド
▶アイディアファクトリー ▶12月22日 ▶¥5,800



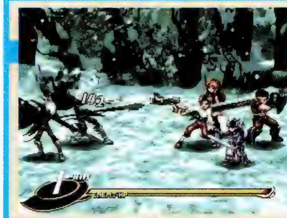
ファンタジー世界の戦乱を描いた『スペクトラル』シリーズの最新作。簡潔かつ奥深い戦闘システムが特徴。

KOUDELKA（クーデルカ）
▶サクノス／SNK ▶12月16日 ▶¥6,800



19世紀の修道院を舞台に、主人公のクーデルカが隠された謎を解明していくＲＰＧ。美しいムービーは必見だ。

ヴァルキリープロファイル
▶エニックス ▶12月９日 ▶¥6,800



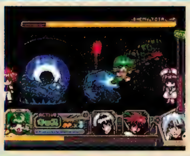
北欧神話をベースにした壮大なストーリーと、洗練されたゲームシステムが魅力のＲＰＧ。主人公の女神ヴァルキリーを操作して、神界と地上の２つの世界を冒険していく。仲間になるキャラクターは、なんと20人以上。特製の懐中時計とビジュアルブック、カレンダーの３品を同梱した、限定生産のリミテッドボックスも同時に発売される。

ドラゴンクエストⅦエデンの戦士たち
▶エニックス ▶冬 ▶¥7,800



絶大な人気を誇る国民的ＲＰＧの最新作。天地創造をテーマに、自分で世界が作れる新システムを採用。

シーバス1−2−3 ～DESTINY!運命を変える者!～
▶ジャレコ ▶１月13日 ▶¥5,800



人気漫画を原作にした、ファンタジーＲＰＧ。悪逆非道の魔術師・シーバスと、その仲間たちの活躍が楽しめる。

レジェンド オブ ドラグーン
▶SCEI ▶12月２日 ▶¥6,800



ファンタジー世界が舞台の正統派ＲＰＧ。伝説の超戦士ドラグーンに変身する主人公・ダートの冒険を描く。

Neorude（ネオリュード）刻まれた紋章
▶テクノソフト ▶12月16日 ▶¥5,800

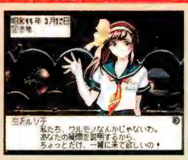


コミカルなシナリオが魅力の『ネオリュード』シリーズ最新作。さらに進化したリーディングシステムを採用。

S・RPG

シミュレーションＲＰＧ
●12月……３本 ●１月……１本

ゲートキーパーズ
▶角川書店／ESP ▶12月16日 ▶¥6,800



特殊な能力を持った美少女隊員たちを操作し、謎の侵略者と戦うＳ・ＲＰＧ。隊員たちとの恋愛要素もアリ。

大航海時代Ⅳ～ポルトエシュタード～
▶コーエー ▶12月２日 ▶¥6,800



７つの海の覇権を求めて冒険していくＳ・ＲＰＧ。戦闘・交易を繰り返しながら、伝説の秘宝を探し出せ!!

ククロセアトロ～悠久の瞳～
▶サンソフト ▶12月２日 ▶¥5,800



マペットと呼ばれる人形を操って、闇の勢力と戦っていくＳ・ＲＰＧ。魅力的なキャラクターの活躍に注目。

サモンナイト
▶バンプレスト ▶１月６日 ▶¥5,800（予）



仲間との出会いや戦いなどを経験しながら異世界「リィンバウム」を救うＳ・ＲＰＧ。ゲームはアジトパート、イベントパート、戦闘パートの３つを繰り返すことで進んでいくぞ。「召還」を軸にした戦略性の高いバトルシステムなどが特徴だ。主人公は、それぞれ違った個性を持つ、４人の高校生ののなかから選ぶことができる。

AVG

アドベンチャーゲーム
●12月……６本 ●１月……２本

スター・ウォーズ エピソード1 ファントム・メナス
▶エレクトロニック・アーツ・スクウェア ▶12月9日 ▶¥5,800



映画「スター・ウォーズ エピソードⅠ」をゲーム化。多彩なアクションを駆使して、壮大な物語を楽しもう。

ロビン・ロイドの冒険
▶ガスト ▶12月 ▶¥5,800



さまざまな謎解きやアクションが楽しめる、新機軸の３Ｄ・ＡＶＧ。博物館や沈没船を舞台に、若き名探偵ロビン・ロイドが大活躍していくぞ。自由な視点で謎に挑む「360度探索システム」や、宿敵・ドイル大佐と対決する銃撃戦＆戦車戦などのアクションパートが最大の特徴。魅力的な世界観や登場キャラにも注目しよう。

鬼眼城
▶講談社 ▶12月 ¥5,800（予）



戦国時代を舞台にした３Ｄ・ＡＶＧ。鬼眼城に囚われた姫を救うため、主人公の剣士・隼人が単身奮戦する。

幻想のアルテミス Actress School Mystery Adventure
▶翔泳社 ▶１月27日 ▶¥6,800



ヒロインとの恋愛要素も楽しめる本格推理ＡＶＧ。プレイヤーの選択しだいで、ストーリーは４つに分岐。

※「電撃ランキングステーション」の前評判TOP20にランクインしたことのあるものは、ソフト名が赤い文字になっています。発売日が「冬」となっているものは、12月もしくは1月に発売される可能性のあるソフトです。ジャンル等の各分類内は、メーカー名50音順にソフトを並べています。

CHASE THE EXPRESS (チェイス・ザ・エクスプレス)

▶SCEI ▶1月27日 ▶¥5,800



欧州滅亡を阻止するため、テロリスト集団に立ち向かう男が主人公のA・AVG。爆走する列車が舞台だ。

ナイナイの迷探偵

▶ナムコ ▶12月22日 ▶¥5,800



ナインティナインの2人が探偵として活躍する、ギャグ満載の推理AVG。豪華ゲストも多数出演するぞ。

COUNTDOWN VAMPIRES (カウントダウンヴァンパイヤーズ)

▶バンダイ ▶12月 ▶¥6,800(予)



『R?MJ』の続編となるホラーAVG。プレイ時間によってシナリオや敵が変化する新システムを採用。

デジモンワールド デジタルカードバトル

▶バンダイ ▶12月 ▶¥5,800(予)



前作も好評だった『デジモン〜』が、カードゲームになって登場。カードの収集だけでなく、育成も楽しめる。

A・AVG

アクションAVG
●12月……3本 ●冬……1本

パラサイト・イヴ2

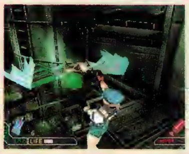
▶スクウェア ▶12月16日 ▶¥6,800



人気RPGの続編が、AVGになって登場。前作から3年後のL.A.を舞台に、主人公・アヤの活躍を描く。

CHAOS BREAK (カオスブレイク) —Episode from CHAOS HEAT—

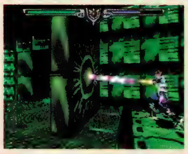
▶タイトー ▶冬 ▶¥5,800



アーケードで好評の『カオスブレイク』の続編。不気味な生物と戦いながら、研究所に隠された謎に迫れ!!

超磁力戦士ミクロマン GENERATION2000

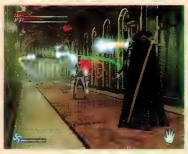
▶タカラ ▶12月16日 ▶¥5,800



人気テレビアニメが原作のアクションAVG。主人公の超磁力パワーを使って謎を解くシーンも多数あるぞ。

バンパイアハンターD

▶ビクターソフト ▶12月9日 ▶¥5,800



菊池秀行の人気小説「吸血鬼ハンター"D"」をA・AVG化。原作をベースに、マルチストーリーが展開される。

SLG

シミュレーションゲーム
●12月…8本 ●1月…6本 ●冬…2本

PANZER FRONT

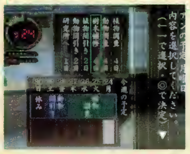
▶アスキー ▶12月22日 ▶¥6,800



第二次世界大戦で実際に活躍した戦車を操作して、ヨーロッパ各地の戦場を戦い抜く戦術SLG。自分の戦車を操作するだけでなく、指揮下の戦車にも指示を出して、部隊同士の戦闘を楽しむことも可能。本編に登場する50種類以上の戦闘車輌のなかには、永野護氏をはじめとする6人の有名デザイナーの手による架空の戦車も用意されている。

NEUES(ノイエス)

▶エスコット ▶1月 ▶¥5,980



アンドロイドの少女を育てていくSLG。プレイヤーの育て方しだいで、さまざまなストーリーが楽しめる。

夏色剣術小町

▶NECインターチャネル ▶1月 ▶¥6,800(予)



剣道部の合宿に参加して、最後の試合での優勝を目指すSLG。魅力的なヒロインとの恋愛要素も楽しめる。

That's QT(ザッツキューティ)

▶コーエー ▶1月27日 ▶¥4,800



自分でデザインした服を販売して、街で流行させるSLG。色と「イメージ」を組み合わせて服を作成しよう。

ぼくは航空管制官

▶シスコンエンタテイメント ▶12月22日 ▶¥5,800



飛行機を地上から指示する航空管制官として、空港を運営していくSLG。的確な指示で離着陸を助けよう。

チョコボスタリオン

▶スクウェア ▶12月22日 ▶¥4,800(予)



人気競馬SLG『ダービースタリオン』のチョコボ版。育成・配合を繰り返して、最強の血統を作り出そう。

電車でGO! 名古屋鉄道編

▶タイトー ▶1月 ▶¥5,800



幅広い人気を誇る電車運転ゲームの最新作。シリーズ初の路面電車をはじめとした路線が楽しめる。

蒸気機関車運転シミュレーション SLで行こう!Ⅱ

▶トミー ▶12月16日 ▶¥5,800



人気の高い蒸気機関車「C62」を運転できるSLG。リアルなCGで再現された車窓風景も魅力のひとつ。

Parlor!PRO8 パチンコ実機シミュレーションゲーム

▶日本テレネット ▶12月9日 ▶¥5,200



「CRおかっ引き銭形くん3」、「CRおかっ引き銭形くん100S」や「マジカルチェイサー3」の実機を再現。

HEIWA Parlar! PRO ルパン三世Special

▶三井物産/日本テレネット ▶1月13日 ▶¥5,200



「CRルパン三世X」と「ルパン三世V」を収録したパチンコSLG。充実のプレイモードで実機を完全攻略。

牧場物語〜ハーベストムーン〜

▶パック・イン・ソフト ▶12月16日 ▶¥5,800



家の増築や荒地の開拓などを行って、牧場を再建していくSLG。多彩なイベントやミニゲームが楽しめる。

機動戦士ガンダム ギレンの野望 〜ジオンの系譜〜

▶バンダイ ▶冬 ▶¥6,800(予)



「機動戦士ガンダム」の1年戦争を題材にしたSLG。多数のオリジナルモビルスーツを開発することも可能。

Tactical Armor Custom ガサラキ

▶バンダイ ▶1月 ▶¥5,800(予)



人気TVアニメ『ガサラキ』を原作にしたSLG。2足歩行兵器「TA」を操作して任務を遂行していこう。

アジト3

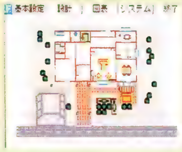
▶バンプレスト ▶冬 ▶価格未定



プレイヤーは秘密基地を建設・運営。「仮面ライダー」や悪役の怪人など、懐かしいヒーローが登場するぞ。

マイホームドリーム2 庭つき一戸建てで、いこう!

▶ビクターインタラクティブソフトウェア ▶12月2日 ▶¥5,800



あこがれのマイホームを設計・建築していくSLGの続編。今作では庭を使ったガーデニングも楽しめる。

悠久幻想曲3 Perpetual Blue

▶メディアワークス ▶12月22日 ▶¥5,800(予)



人気育成SLG『悠久幻想曲』シリーズ最新作。プレイヤーは港町を舞台に、仲間を育成しながら、幽霊退治を中心とした事件を解決していく。育成可能なキャラは、15歳から23歳までの女性4人と18歳の男性1人の計5人。前作よりも育成キャラの数は減っているが、逆にキャラが固定されたおかげで会話のバリエーションは大幅に増えているぞ。

ACT

アクションゲーム
●12月……8本 ●冬……1本

剣客異聞録 甦りし蒼紅の刃 サムライスピリッツ新章
▶SNK ▶12月22日 ▶¥5,800



『サムスピ』シリーズ最新作が3Dになって登場。舞台は前作の20年後の世界で、キャラも一新されているぞ。

STREET FIGHTER EX2 PLUS
▶カプコン／アリカ ▶12月22日 ▶¥5,800



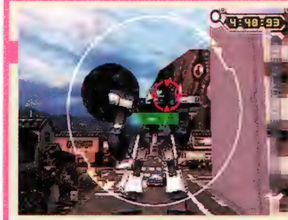
人気3D格闘ゲーム『EX』シリーズの第3弾。アーケードの『EX2 PLUS』をもとにしているので、エリアなどの新キャラも参戦。一定時間内、ほとんどの通常技と必殺技を連続で繰り出せるようになる「エクセルコンボ」や熱い駆け引きが楽しめる「スーパーコンボゲージ」のほか、シリーズ特有の派手なエフェクトにも注目だ。

TARZAN（ターザン）
▶コナミ ▶12月2日 ▶¥5,800



同名のアニメ映画を原作にしたACT。映画のストーリーをもとにした、全14のステージに挑戦しよう。

LOVE&DESTROY
▶SCEI ▶12月16日 ▶¥5,800



人気漫画家・桂正和氏が手掛けた美少女キャラが登場する3Dロボットアクション。主人公は戦闘用人型ロボットに乗りこみ、謎の敵「ジャム」と戦っていく。未来からやってきた3人の美少女とのうち1人とパートナーを組むのだが、女の子と仲良くなればなるほど、ロボットがパワーアップしていくシステムが搭載されているぞ。

ビーストウォーズメタルス激突! ガンガンバトル
▶タカラ ▶12月9日 ▶¥5,800



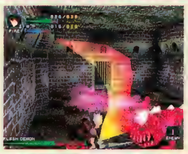
人気TVアニメ『ビーストウォーズメタルス』が原作のACT。TVアニメと同じ声優陣が参加しているぞ。

蒼魔灯
▶テクモ ▶12月9日 ▶¥5,800



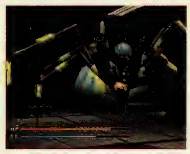
人気トラップバトル『刻命館』シリーズ最新作。トラップを自由にカスタマイズしていく新システムを採用。

ドラゴンヴァラー
▶ナムコ ▶12月2日 ▶¥6,800



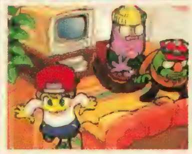
名作『ドラゴンバスター』の流れを組む3D・ACT。子孫継承システムによってシナリオが変化するぞ。

デビルマン
▶バンダイ ▶冬 ▶¥5,800（予）



人気コミック「デビルマン」の世界観を再現したACT。物語は不動明編とデビルマン編の2部構成で展開。

PARTS' DIK
▶バンプレスト ▶12月 ▶¥5,800

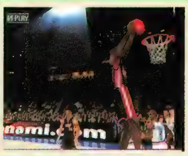


多彩なトラップを仕掛けて、コソ泥2人組を撃退する異色のACT。コミカルなシナリオにも注目だ。

SPG

スポーツゲーム
●12月……7本 ●1月……3本

NBA パワーダンカーズ5
▶コナミ ▶12月16日 ▶¥5,800



人気バスケットゲームのシリーズ最新作。最新のデータをもとに、有名選手のスーパープレイを忠実に再現。

実況Jリーグ1999パーフェクトストライカー
▶コナミ ▶12月2日 ▶¥5,800（予）



Jリーグを題材にしたサッカーゲーム。好評を博したN64版をベースに、さまざまな新要素を追加。好きなチームで1シーズンをプレイして、Jリーグでの優勝を目指す「Jリーグモード」に加えて、実際の名場面を再現した「シナリオモード」や、3年間をかけて選手を育成していく「サクセスモード」など、多彩なモードが楽しめる。

実況パワフルプロ野球'99決定版
▶コナミ ▶12月25日 ▶¥5,800（予）



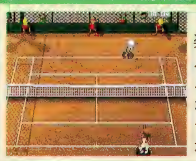
最新の選手データを収録した、『～'99開幕編』のバージョンアップ版。（写真は『～'99開幕編』のものです）

Tony Hawk's PRO SKATER
▶サクセス ▶1月27日 ▶¥5,800



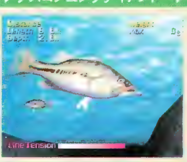
米国では1か月で75万枚が売れたというスケートボードゲーム。プレイヤーは、カリスマボーダーのトニー・ホークなど世界ランクTOP10のプロスケーターのなかから1人を選び、多彩なトリックを披露。シスコやシカゴなどの各都市に設定された条件をクリアしていくキャリアモードや2人対戦のグラフィティモードなどがある。

LOVE GAME'S わいわいテニス2
▶サンソフト ▶12月22日 ¥4,800



手軽に対戦が楽しめるコミカルなテニスゲーム。選手の育成が楽しめる「サーキットモード」が最大の特徴。

ACTION BASS
▶シスコンエンタテイメント ▶12月9日 ▶¥4,800



アクションに重点を置いた本格派のバス釣りゲーム。アクションゲージでルアーを操作して、大物を狙おう。

20世紀ストライカー列伝
▶ダズ ▶1月 ▶¥5,800（予）



58年のスウェーデン大会から98年のフランス大会まで、のすべてのW杯のデータを収録したサッカーゲーム。

Jリーグサッカー 実況サバイバルリーグ
▶テクモ ▶12月22日 ▶¥5,800



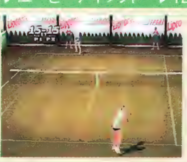
最新のデータで白熱の試合が楽しめるサッカーゲーム。多彩な戦術やテクニックを駆使して勝利を目指そう。

FISH EYESⅡ
▶パック・イン・ソフト ▶1月 ▶¥5,800



人気釣りSPGの第2弾。リアルなグラフィックで大自然の風景を楽しみながら、川や海で釣りまくろう。

オールスター・テニス'99
▶ユービーアイソフト ▶12月2日 ▶¥5,800

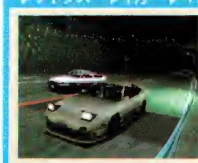


8人の有名選手を操作して、夢の対戦が楽しめるテニスゲーム。コート内に地雷が出現するモードもあるぞ。

RCG

レーシングゲーム
●12月……4本 ●1月……3本

峠MAX G
▶アトラス ▶1月 ▶¥5,800（予）



リアルなドリフトが魅力の『峠～』シリーズ最新作。バラエティに富んだ8つのコースが用意されている。

爆走デコトラ伝説2～男人生夢一路～
▶スパイク ▶12月 ▶¥5,800



異色のトラックRCGの第2弾。自分でデザインしたデコトラで、日本全土を走破しよう。演歌も健在だぞ。

V-RALLY CHAMPIONSHIP EDITION2
▶スパイク ▶1月 ▶¥5,800



人気のラリーＲＣＧの第２弾。新たに４Ｐ同時対戦が可能になり、選べるコースも80種類以上に増えている。

クラッシュ・バンディクー レーシング
▶SCEI ▶12月16日 ▶¥5,800



あの『クラッシュ』が今度はＲＣＧになって登場。４種類の「ターボ」を使いこなしてレースを制覇しよう。

グランツーリスモ2
▶SCEI ▶12月11日 ▶¥6,800



大人気のＲＣＧ第２弾。収録車種・コースが大幅に増え、ダートトライアルなどの新要素も追加されている。

〜アート カミオン〜芸術伝
▶TYO ▶12月16日 ▶¥5,800



その筋では有名なトラックが実名で登場する、迫力のＲＣＧ。トラックのペイントが自由に楽しめるぞ。

DIRT CHAMPモトクロスNo.1
▶メディアリング ▶1月6日 ▶¥5,800（予）



モトクロスバイクを操作して、12種類のコースで戦うＲＣＧ。排気量の異なる３つのクラスで、頂点を目指そう。

STG
シューティングゲーム
●１月……２本

BIOHAZARD GUN SURVIVOR
▶カプコン ▶1月 ▶価格未定



あの『バイオ』がガンシューティングになって登場。画面上に出現する不気味なゾンビたちを撃ちまくれ!!

レスキューショット ブービーぼー
▶ナムコ ▶1月20日 ▶¥5,800



ナムコのガンシュー第４弾。ガンコンを使って、画面上を勝手に動き回る主人公「ぼー」を危険から守る。

ETC
その他
●12月……15本 ●１月……３本

井出洋介の麻雀教室
▶アテナ ▶12月2日 ▶¥4,800



さまざまなモードで基礎から学べる麻雀ソフト。トーナメント対局に加えて、500問以上のクイズも楽しめる。

カードキャプターさくら クロウカードマジック
▶アリカ ▶1月27日 ▶¥4,800



人気ＴＶアニメ「カードキャプターさくら」が原作のアクションＰＺＧ。メインとなる「クロウカードマジック」は、流れてくる４つの属性のカードに、同じ属性のカードを投げつけて消していくＰＺＧ。このほかにも、おなじみのキャラによる「クロウカードうらない」や、カードを鑑賞する「クロウカードギャラリー」が楽しめる。

サザンオールスターズ SPACE MOSA 〜SPACE MUSEUM OF SOUTHERN ART〜
▶オラシオン ▶12月10日 ▶¥7,800



サザンの自筆譜面やステージ衣装、ライブ映像、全221曲の楽曲の一部を収録。ファン必携の１本だぞ。

牧場経営的ボードゲーム うまぼりぃ
▶コナミ ▶12月25日 ▶¥4,800（予）



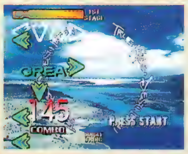
「モノポリー」に競走馬育成の要素をミックスしたTBL。牧場経営やレースで資産を増やし、勝利を目指そう。

筋肉番付vol.1〜俺が最強の男だ!〜
▶コナミ ▶12月16日 ▶¥5,800



人気番組を再現したゲーム集。「ストラックアウト」をはじめとする８種類の競技に、挑戦できるぞ。

Dancing Stage featuring TRUE KiSS DESTiNATION
▶コナミ ▶12月9日 ▶¥4,800



アーケードで人気のダンスＡＣＴがＰＳに登場。「ＴＫＤ」の楽曲に合わせて、華麗なステップを決めよう。

遊戯王 真デュエルモンスターズ 封印されし記憶
▶コナミ ▶12月9日 ▶¥5,800



ジャンプで好評連載中の「遊★戯★王」がＰＳに。漫画に登場するのと同じカードゲームが楽しめる。

ぷよぷよ〜ん カーくんといっしょ
▶コンパイル ▶12月16日 ▶¥4,980



人気の『ぷよぷよ』シリーズ最新作。前作の４つのモードに加えて、ＰＳ版オリジナルの新モードを搭載。

チョコボコレクション
▶スクウェア ▶12月22日 ▶¥7,800



『チョコボスタリオン』と『チョコボレーシング』、新作『ダイスＤＥチョコボ』がセットでこのお値段！

XI [sái] JUMBO
▶SCEI ▶12月22日 ▶¥4,800（予）



人気ＰＺＧの第２弾。巨大な「ＪＵＭＢＯダイス」をはじめ、フィールドが２段になるなど、新要素が満載。

どこでもいっしょ ポケットステーションもいっしょ
▶SCEI ▶12月2日 ▶¥6,800



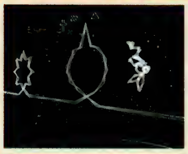
ソフト本体にポケステと特製「トロ」ポーチが同梱された限定版。かわいいポケピたちとの会話を楽しもう。

BEAT PLANET MUSIC
▶SCEI ▶1月20日 ▶¥5,800



あの『ＤＥＰＴＨ』の流れをくむ、本格的な音楽作成ソフト。ネット空間で音を集め、自分だけの曲を作ろう。

ビブリボン
▶SCEI ▶12月9日 ▶¥4,800



『ウンジャマ』に続く音楽ソフトの最新作。自由に音楽ＣＤを入れ替えて、好きな曲でＡＣＴを楽しもう。

LAND MAKER
▶タイトー ▶12月9日 ▶¥4,800



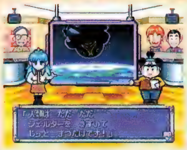
同色のピースを組み合わせて、建物を建てていく３Ｄ・ＰＺＧ。２Ｄのアーケード版も完全移植されている。

DX人生ゲームⅢ
▶タカラ ▶12月2日 ▶¥5,800



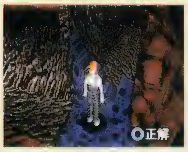
さらにパワーアップした人気ＴＢＬの最新作。好みに合わせて選択できる、多彩なモードで対戦を楽しもう。

桃太郎電鉄Ｖ（ブイ）
▶ハドソン ▶12月16日 ▶¥5,800



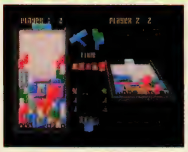
ボードゲームの定番『桃鉄』シリーズ最新作。特殊なルールで楽しめる「バラエティゲーム」を追加。

超謎王
▶バンダイビジュアル ▶1月 ▶¥5,800



数々の難問で全国のクイズマニアをうならせた『謎王』の第２弾。クイズに答えてダンジョンを探索しよう。

THE NEXT TETRIS DLX（ザ ネクスト テトリス デラックス）
▶BPS ▶12月16日 ▶¥4,800



前作『THE NEXT TETRIS』のパワーアップ版。従来のモードに加え、元祖テトリスが楽しめる新モードを追加。

¥980〜¥3,800 低価格ソフト

低価格で本格的なゲームが楽しめる、お得なソフトを一挙に紹介。
どれを購入するか迷ったときは、これらのソフトを試してみよう!!

〜¥2,000

2000円以下のゲーム
●12月…6本 ●1月…7本 ●冬…3本

ザ・心理ゲーム5

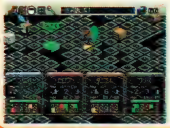
●ヴィジット ●12月22日 ●¥1,500 ●ETC



「最も○○な人は?」などがわかる「NO. 1君だ!」(8人まで参加可能)などの新モードを搭載。

SuperLite 1500シリーズ バトルすごろく

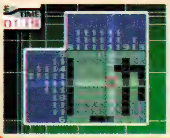
●サクセス ●12月22日 ●¥1,500 ●ETC



他のプレイヤーと戦いながら、マップ上に隠されたアイテムを探索していくTBL。RPGの要素も充実。

SuperLite 1500シリーズ おえかきパズルII

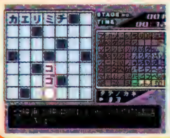
●サクセス ●1月27日 ●¥1,500 ●ETC



上部と左部の数字をもとに、マス目を正しく塗りつぶしていくと、1枚の絵ができ上がるPZG。

SuperLite 1500シリーズ クロスワード

●サクセス ●1月27日 ●¥1,500 ●ETC



おなじみのクロスワードがPSで遊べるように。パーティーで、大人数でプレイするのも楽しい。

SuperLite 1500シリーズ 数独II

●サクセス ●1月27日 ●¥1,500 ●ETC



間口が広く、奥が深い、数字パズルの第2弾。問題は初心向けから上級者向けまで、全部で200問がある。

SuperLite 1500シリーズ ナンクロII

●サクセス ●1月27日 ●¥1,500 ●ETC



全200問のナンバークロスワード。47都道府県をはじめとした全50のステージで4問ずつ問題を解いていく。

こねこもいっしょ 〜どこでもいっしょ追加ディスク〜

●SCEI ●1月27日 ●¥1,800 ●ETC



ポケステ専用タイトル『どこでもいっしょ』の追加ディスク。子ども時代の「トロ」と会話が楽しめる。

SIMPLE1500シリーズ Vol.22 THEプロレス

●D3パブリッシャー ●12月9日 ●¥1,500 ●SPG



『闘魂烈伝』などでおなじみのユークスが開発を担当した、超本格派プロレスゲーム。用意されたモードはレスラーエディットやCOM戦、2P対戦、バトルロイヤルと大充実。技ごとに用意された返し技などもあり¥1,500という低価格ながら、プロレスマニアも納得の内容なのだ。

SIMPLE1500シリーズ Vol.23 THEゲートボール

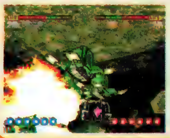
●D3パブリッシャー ●12月9日 ●¥1,500 ●SPG



初心者でも楽しめるゲートボールゲーム。25人の個性的なキャラクターや、4種類のフィールドが登場。

SIMPLE1500シリーズ Vol.24 THEガンシューティング

●D3パブリッシャー ●12月9日 ●¥1,500 ●STG



アフリカのジャングルを舞台に、密猟団と戦うSTG。実戦さながらの緊張感を楽しもう。ガンコン対応。

クリックまんが 銀河英雄伝説3 アムリッツア会戦

●徳間書店/インターメディア ●冬 ●¥1,800 ●ETC

「まんが」「ゲーム」「アニメーション」をミックスしたのが、この『クリックまんが』。アイテムやキャラクターなどをクリックすることで物語が進んでいくぞ。本作は、雄大なストーリー展開で人気の『銀河英雄伝説』シリーズの第3弾。

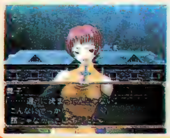
クリックまんが マリーのアトリエ

●徳間書店/インターメディア ●冬 ●¥1,800 ●ETC

97年5月に発売され、今なお人気の高いPSソフト『マリーのアトリエ 〜ザールブルグの錬金術士〜』が原作のクリックまんが。錬金術師を目指す、明るく素直な女の子、マリーが主人公。全3章でマリーの活躍が描かれる。

PANDORA MAX SERIES Vol.2 死者の呼ぶ館

●パンドラボックス ●1月20日 ●¥1,980 ●AVG



文章を読みながら選択肢を選んでいくホラーAVG。見学に訪れた別荘を舞台に、恐怖の物語が始まる…。

第2次スーパーロボット大戦

●バンプレスト ●12月2日 ●¥2,000 ●S・RPG



『〜F』のシステムやグラフィックを使用した、FC版の移植作。これを見ずに『スーロボ』は語れない。

第3次スーパーロボット大戦

●バンプレスト ●12月22日 ●¥2,000 ●S・RPG



こちらも、『〜F』のシステム等を使用したFC版の移植作。マルチシナリオ・エンディングは本作から。

スーパーロボット大戦EX

●バンプレスト ●1月6日 ●¥2,000 ●S・RPG



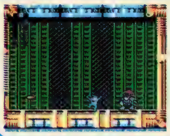
『スーロボ』シリーズでは初めての、バンプレストオリジナルキャラが主役となった作品。シリーズ中では外伝的な存在で、難易度別に3章が用意されている。94年3月に発売されたFC版の移植作品で、ゲームシステム等は、『スーパーロボット大戦F』のものを使用している。

〜¥3,000

3000円以下のゲーム
●12月……6本 ●1月……2本

ロックマン6 史上最大の戦い!!

●カプコン ●12月9日 ●¥2,800 ●ACT



名作ACTが楽しめるシリーズ第6弾。FC版の完全再現に加えて、ヒントを追加した新モードを収録。

親子エンタテインメントシリーズ てれび紙芝居vol.1

●コナミ ●12月9日 ●¥2,800(予) ●ETC



「しらゆき姫」と「3匹のこぶた」、「おやゆび姫」の3本のおとぎ話とミニゲームを収録した紙芝居ソフト。

Dance Dance Revolution 2nd ReMIX APPEND CLUB VERSION vol.2

●コナミ ●12月22日 ●¥2,800(予) ●ETC



『DDR 2nd ReMIX』のアペンド対応ディスク第2弾。プレイするためには、別売の『DDR 2nd ReMIX』が必要。

Hyper Value2800シリーズ 花札

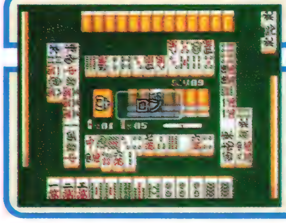
●コナミ ●1月13日 ●¥2,800(予) ●ETC



勝負で稼いだお金で、トラックのパーツを集めていく異色の花札ゲーム。自分だけのトラックを作ろう。

Hyper Value2800シリーズ 麻雀

●コナミ ●1月13日 ●¥2,800(予) ●ETC



勝ったお金で購入したコスチュームを負けたキャラに着せる、コスプレモードが本作の特徴。ちなみに本シリーズには「仮想電子マネーシステム」が搭載されていて、ゲーム中で稼いだお金のポケステを介した移動が可能。つまり、左の『花札』で稼いだお金を『麻雀』の勝負に使用できるのだ。

必殺パチスロステーションSP 〜山佐★ベストチョイス〜

●サンソフト ●12月16日 ●¥2,800 ●SLG



山佐の「ニューパルサー」「ビッグウェーブ」「花月」「ピカ五郎」「イプシロンR」の5機種を収録。

必殺パチンコステーションnow2 ～やったぜ一発・ツモツモ天国～

●サンソフト ●12月22日 ●¥2,800 ●SLG



豊丸産業の『CRツモツモ天国 北1局』と『CRツモツモ天国 南2局』を収録した、人気シリーズの第2弾。

パーラー! プロ・ジュニアVol.4

●日本テレネット ●12月22日 ●¥2,900 ●SLG



話題の新鋭デジタルマシン「サンダースケルトンX」を忠実に再現したパチンコSLGが早くも登場。

～¥3,800

3800円以下のソフト
●12月…8本 ●1月…2本 ●冬…1本

マル安シリーズ①海腹川背・旬 ～セカンドエディション～

●エクシング・エンタテイメント ●1月20日 ●¥3,800 ●ACT



伸び縮みするルアーを使ってゴールを目指す、人気ACTの第2弾。新しいステージとデモ画像を収録。

Pocket じまん

●SCEI ●1月 ●¥3,800 ●ETC



ポケステで遊べる『ゲーム』を簡単に作ることができる。エディット可能なサンプルゲームも多数収録。

TALL ∞（トール アンリミテッド）

●テクノソレイユ ●冬 ●¥3,800 ●PZG



塔が規定の高さになるまでブロックを積んでいくPZG。ブロックは同色の部分を結合させると増殖する。

みちのく秘湯恋物語 kai

●フォグ ●12月16日 ●¥3,800 ●AVG



根強い人気を誇るAVGの改良版。新たにイベントや会話のCGを追加し、撮影の難易度も改善されている。

おとなの遊び ニチブツコレクション2000

●日本物産 ●12月2日 ●¥3,800 ●ETC



麻雀・花札・ブラックジャックの3種類が楽しめるTBL。大人のユーザーを対象に、渋い演出で統一。

GUNPEY（グンペイ）

●バンダイ ●12月16日 ●¥3,800（予） ●ETC



WSで大ヒットを記録したPZGがPSに登場。2P対戦モードでは、相手の状況を見れるようになった。

HEIWAパチンコグラフィティVol.2

●アクアルージュ ●12月9日 ●¥3,800 ●SLG



平和の「綱取物語」「ブラボーキングダム」「ブラボーエクシード」を忠実に再現したパチンコSLG。

ぽけかの～愛田由美～

●データム・ポリスター ●12月16日 ●¥3,800 ●SLG



ポケステで女の子の育成が可能なSLG。3者3様の物語を楽しもう。才色兼備の優等生、愛田由美を収録。

ぽけかの～植野史緒～

●データム・ポリスター ●12月16日 ●¥3,800 ●SLG



ポケステで女の子の育成ができるSLG。イベントはゲーム内の時間に対応。活発な少女植野史緒を収録。

ぽけかの～宝条院静香～

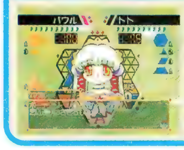
●データム・ポリスター ●12月16日 ●¥3,800 ●SLG



ポケステ専用の育成SLG。時間とともに少女たちは美しく成長していく。天然ボケの宝条院静香を収録。

グローカルヘキサイト

●ローカス ●12月22日 ●¥3,800 ●ETC



盤上に配られた7種類のコマを交互に操作して、領土の広さを競う対戦型PZG。多彩なモードを収録。

●既発ソフト低価格版

この年末年始には、おなじみの『ザ・ベスト』シリーズをはじめ、人気タイトルの廉価版も多数発売される。メーカー自身がおすすめするタイトルを低価格でリリースする「自社ベスト版」も増えており、良質なゲームを手頃な値段で購入することが可能になったのだ。この機会に気になっていた作品を購入して、こたつでゆっくりプレイしてみては？（得点は過去の電撃PlayStationに掲載されたレビューの平均点です）

既発ソフト低価格版

ARTDINK BEST CHOICE『ドミノ君をとめないで』
■アートディンク ■ACT ■¥2,800 ■1月6日 ■レビュー平均点 60.0

ARTDINK BEST CHOICE『Lunatic Dawn』
■アートディンク ■RPG ■¥2,800 ■1月6日 ■レビュー平均点 65.0

ARTDINK BEST CHOICE『タクティクスオウガ』
■アートディンク ■S・RPG ■¥2,800 ■12月2日 ■レビュー平均点 70.0

ARTDINK BEST CHOICE『進め！海賊』
■アートディンク ■SLG ■¥2,800 ■12月2日 ■レビュー平均点 62.5

ARTDINK BEST CHOICE『NAVIT』
■アートディンク ■SLG ■¥2,800 ■12月2日 ■レビュー平均点65.0

ARTDINK BEST CHOICE『Charnage Heart』
■アートディンク ■SLG ■¥2,800 ■1月6日 ■レビュー平均点73.7

ARTDINK BEST CHOICE『ザ コンビニ スペシャル 3つの世界を独占せよ』
■アートディンク ■SLG ■¥2,800 ■1月6日 ■レビュー平均点 57.5

ARTDINK BEST CHOICE『ザ・ファミレス』
■アートディンク ■SLG ■¥2,800 ■1月6日 ■レビュー平均点 75.0

クーリースカンク<廉価版>
■ヴィジット ■ACT ■¥980 ■12月2日 ■レビュー平均点60.0

マル安シリーズ②皇龍三國演義
■エクシング・エンタテイメント ■SLG ■¥3,800 ■1月20日■レビュー平均点65.0

Race the Best Vol.1 大阪湾岸バトル
■エム・ティー・オー ■RCG ■¥2,800 ■1月 ■レビュー平均点 72.5

大戦略プレイヤーズスピリット（ザ・ベスト）
■OZクラブ ■SLG ■¥2,800 ■12月2日 ■レビュー平均点70.0

ふしぎの国のアンジェリーク（KOEI The best）
■コーエー ■ETC ■¥2,800 ■12月16日 ■レビュー平均点 57.5

ビートマニア（コナミ ザ ベスト）
■コナミ ■ETC ■¥2,800 ■12月16日 ■レビュー平均点 85.0

アザーライフ アザードリームス（コナミ ザ ベスト）
■コナミ ■RPG ■¥2,800 ■12月9日 ■レビュー平均点 76.2

ツインビーRPG（コナミ ザ ベスト）
■コナミ ■RPG ■¥2,800 ■12月9日 ■レビュー平均点 63.7

パロウォーズ（コナミ ザ ベスト）
■コナミ ■SLG ■¥2,800 ■12月9日 ■レビュー平均点 72.5

SuperLite 1500シリーズ F1チーム運営シミュレーション
■サクセス ■ETC ■¥1,500 ■12月22日 ■レビュー平均点 75.0

SuperLite 1500シリーズ SUPER CASINO SPECIAL
■サクセス ■ETC ■¥1,500 ■12月22日 ■レビュー平均点 52.5

SuperLite 1500シリーズ UNO
■サクセス ■ETC ■¥1,500 ■12月22日 ■レビュー平均点 70.0

SuperLite 1500シリーズ インパクトレーシング
■サクセス ■RCG ■¥1,500 ■12月22日 ■レビュー平均点 62.5

かまいたちの夜 特別篇（ザ・ベスト）
■チュンソフト ■AVG ■¥2,800 ■12月2日 ■レビュー平均点 80.0

ニチブツセレクトVol.1 クロス・ロマンス～恋と麻雀と花札と～
■日本物産 ■ETC ■¥2,800 ■12月22日 ■レビュー平均点 70.0

ARMORED CORE MASTER OF ARENA（ザ・ベスト）
■フロム・ソフトウェア ■ACT ■¥2,800 ■12月22日 ■レビュー平均点 70.0

甲子園V（ザ・ベスト）
■魔法 ■SLG ■¥2,800 ■1月 ■レビュー平均点 60.0

NEXT WAVE?

［ちょっと気になるPSソフトをPick Up!］

クールボーダーズ4

今回のNEXTは？

斜面を滑り降りるスピード感や、トリックを決めたときの爽快感が魅力のスノーボード。そんな魅力がぎっしりつまった『クールボーダーズ』の最新作が満を持して登場だ!!

DATA
メーカー／ウエップシステム
ジャンル／SPG
発売日／2000年2月(予)
価格／¥5,800(予)

スノボゲーム ここに極まる! 『COOLBOARDERS』最新作早くも登場!







ハイスピードな滑りや華麗なトリックなど、スノボの魅力がつまった『クールボーダーズ』シリーズ。４作目となる今作では、ついにプロボーダーがプレイヤーキャラとして使用可能に！さらに、プレイヤーのオリジナルキャラが作れるなど、随所にパワーアップが施されている。今回は、そんな注目のポイントをピックアップして紹介!!

CHECK! オリジナルキャラ＆ボードが作成可能！

個性的なキャラクターや、バラエティ豊かなボードも本作の魅力のひとつ。今作では、さらにプレイヤーオリジナルのキャラやボードが作れるようになったのだ。最高のキャラとボードを作り上げろ!!

キャラクターエディット

キャラの身長や体重、ウエアや帽子のカラーを自由に設定できる。もちろん、それにあわせて画面内のキャラも変化するぞ。自分の体型にあったキャラを作り、実際のスノボのイメージトレーニングに使ってみるといいかも!?





カスタムボード

ボードのMAX SPEED(最高速)、STABILITY(安定性)、RESPONSE(反応)の能力を、一定のポイントから自由に振り分けることができる。さらに、カラーリングやデザインも選べるのだ。まさに、自分だけのボードが作れるぞ。

カンタンなコマンド操作でハデなトリックを決めろ!

スノボの楽しさは、速さを競うだけではない。いかに派手なトリックを決めるかもポイントだ。もちろん、本作でもグラブトリックやシフティーなど、華麗で派手な技が忠実に再現されているぞ！操作も基本は方向キーとボタン１つと非常にシンプル。初心者でもすぐに楽しめるのだ!!



CHECK! 多彩なトーナメントでスノボを思いっきり楽しめる！

ダウンヒルやビッグエアーなど、プレイヤーが遊べるモードは10種類。２Ｐ対戦やトーナメント方式で競い合う４Ｐ対戦も可能だ。ここでは、そのうち２つを紹介するぞ。



トリックマスター

◀出題されたトリックを決めるという、クイズ形式のモードだ。

スペシャル

▶何が隠されているのか、謎のモード。とにかくスゴイらしい。



さらに トーナメントも自由に組み立てられる!

モードを自由に組み替えて、自分だけのトーナメントが作成可能に！ オリジナルトーナメントで、友だちと競え!!



▶モードは５つまで選ぶことができるぞ。


PlayStation
愛と冒険は、女子高から始まる!!
ドキドキ
ワクワク
ハイスクール
あかほりさとるproduce
ハイスクール・オブ・ブリッツ
カードバトルアドベンチャー
★プレイステーション版
好評発売中 定価5,800円(税別)
★トレーディング・カードゲーム
好評発売中
クラス・パック(カード45枚+ルールブック+グレードチップ1枚)定価1,300円(税別)
ブースター・パック(カード14枚)定価400円(税別)
発行:メディアワークス 発売:角川書店
電撃G's文庫「ハイスクール・オブ・ブリッツ」①② 好評発売中
「ハイスクール・オブ・ブリッツ サウンドトラック」 12月17日発売予定
発売:ポニーキャニオン サイトロンレーベル
豪華イラストレーターが描き下ろし!
臣士れい・門井亜矢・ことぶきつかさ・すぎやま現象・たくま朋正・ひかゆ・山本和枝・吉崎観音
明貴美加・風上旬・こと・ごとP・鈴木がんま・田中久仁彦・高雄右京・中野友貴・猫有馬……その他50名以上の有名作家が大集合!!
MEDIAWORKS 発売:(株)メディアワークス
東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館 ユーザーサポート TEL.052-773-7083 URL http://www.mediaworks.co.jp/
©1999 あかほりさとる事務所/Media Works Inc. イラスト/すぎやま現象
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

電撃 NEWS STATION

11月26日

1999年の年末商戦スタート！
キャンペーン情報にも要注目なのだ!!

CAMPAIGN キャンペーン

いよいよ『2』発売！ キャンペーンも見逃すな！

コナミ『ときめきメモリアル２』MUSIC CDキャンペーン





▲待望のシリーズ第2弾。予約が殺到して、限定版は即日完売状態。みんなは買えたかな？

ファン待望の恋愛SLGが発売！　その直後に発売される関連CDにもお得な情報が!!

ついに発売されたコナミの恋愛SLG『ときめきメモリアル２』。新しいヒロインたちの魅力に、早くも夢中になっている人も多いのでは？　さらに関連の音楽CDも続々と発売決定!!　そこでこれを記念して、「『ときめき2』CD発売記念キャンペーン」が開催されるぞ。まず対象の音楽CDを買った人に、先着で4種類の特製ポスターをプレゼント。さらに、抽選で特大タペストリーが当たる豪華な企画も用意されているので、ファンは絶対に見逃すな!!

その2 ソフト+CDで超特大タペストリーが当る♥

『ときめき2』（通常版／限定版）のソフトに封入されている応募券を、対象商品に付いているアンケートハガキに貼って、1月31日（消印有効）までに応募しよう。抽選で1,000名様に、ここでしか手に入らない730ミリ×1,030ミリの超特大・特製限定タペストリーが当たるのだ!!



▲写真はオリジナルサントラのvol.1。

その1 買ったCDの分だけ、ポスターがもらえる♥

キャンペーンを実施している店舗で、以下の対象商品を予約・購入すると、それぞれに対応した『ときめき2』特製描き下ろしB3ポスター（計4種類）を、1つのCDにつき1枚ずつプレゼント。特典がなくなり次第このキャンペーンは終了してしまうので、欲しい人は早めに予約して、確実に入手しよう!!



▲写真はオリジナルサントラのvol.2。

本誌でもプレゼント♥

さらに本誌のプレゼントページでも、シングルCD「勇気の神様～」の店頭告知用ポスターを5名様にプレゼント。一般では手に入らないレアアイテムなので、欲しい人はP.179を読んでさっそく応募しよう!!



対象タイトルをチェック！

キャンペーンごとに対象商品が異なるので、注意して応募しよう。

ポ タ	「勇気の神様／もっと！モット！ときめき'99」	▶発売中	▶¥1,020
ポ タ	「ときめきメモリアル2 オリジナル・ゲーム・サントラ vol.1」	▶12月3日	▶¥3,364
ポ タ	「ときめきメモリアル2 オリジナル・ゲーム・サントラ vol.2」	▶12月3日	▶¥3,364
ポ	「ときめきメモリアル2　ボーカルトラックス」	▶12月23日	▶¥3,059

※ポ…ポスター、タ…タペストリー　発売元はすべてコナミ／キングレコード（税込）。

TOPIC トピック

1999年の超大作が…!?

エニックス『ドラゴンクエストⅦ』発売延期

「今年こそ！」と思ってたけど……とにかく待つしか！

とっても残念なお知らせ！　今年の12月29日に発売を予定していた、超大作RPG『ドラゴンクエストⅦ エデンの戦士たち』（エニックス）の、発売延期が発表された。発売予定は「今冬」とのことだ。延期の理由については、「作品のより一層のクオリティアップを実現するため」（エニックス・ドラクエ課）。この年末年始は〝ドラクエ三昧〟を決め込んでいた、多くの読者にとっては残念だけど、よりよい作品が早く出るのを待つしかないね！　発売日の詳細については、今後わかり次第、本誌でもお伝えしていくぞ。スクウェアの発表会延期とか、残念なお知らせが続いたけど、2000年はきっといいことがあるはず！

GOODS 新製品

アスキーから注目の周辺機器が！

アスキー・PS周辺機器情報

『ダビスタ99』が手軽に楽しめるコントローラが再発売!



▲片手でプレイしながら記録をチェック!!　RPGやSLGに最適だぞ。

アスキーから特製コントローラ「アスキーグリップV plus ダビスタ 99 付録セット」が発売されたぞ。これは人気の「アスキーグリップV」に、同社の競走馬育成SLG『ダービースタリオン99』専用の記録シートなどをセットにした特別版。片手ですべての操作が可能なので、その他のゲームでも便利なのだ。また、同じくアスキーからAVセレクター「アスキーAVセレクターJr.」（3入力1出力）も発売中。ケーブルも1本付いてくるので、お買い得だぞ!!

アスキーグリップ V plus ダビスタ 99 付録セット
▶発売中　▶¥3,200（税別）▶アスキー



◀スイッチ1つで手軽にゲーム機やＡＶ機器の選択が可能なのだ。

アスキーAVセレクターJr.
▶発売中　▶¥1,280（税込）▶アスキー

GOODS 新製品

「WS(ワンダースワン)」でもさくら大活躍♥

バンダイ・ワンダースワンソフト最新情報





▲さくらといっしょにクロウカードを集めよう。通信対戦カードゲームも楽しめるぞ。

ついにWSにも登場だ!!

PS版も大人気の「カードキャプターさくら」が、ワンダースワンに登場するぞ!! WS版『カードキャプターさくら さくらとふしぎなクロウカード』は、アニメの「クロウカード編」(全46話)のストーリーをもとにしたRPG。70種類以上のオリジナルイベントも追加されているので、ファンは要チェックだ!!

カードキャプターさくら さくらとふしぎなクロウカード
▶12月2日予定 ▶¥3,800(税別) ▶バンダイ

MUSIC 音楽CD

金月真実のニューシングル♥

トワイライト・アヴェニュー —12月18日—



久々のCDリリース! ライブも必見だぞ!!

人気声優・金月真美さんの待望のニューシングル「トワイライト・アヴェニュー」が、12月18日に発売されるぞ。2月のベスト盤以来、久々のリリースとなる10thシングルで、本人がパーソナリティーをつとめる人気ラジオ番組「金月真美のおねがいプラネット」のエンディングテーマを収録。彼女の歌声に聞き惚れよう!!

トワイライト・アヴェニュー
▶12月18日
▶¥1,020(税込)
▶キングレコード

12月18～19日にはライブも行われるぞ!
さらにライブイベント「金月真美コンサート'99 ～灼熱のクリスマス～」が、12月18日(18:00～)・19日(13:00～、17:00～)に、東京・ニッショーホール(地下鉄銀座線虎ノ門駅より徒歩5分)で開催されるぞ。チケットは全国のアニメイトやチケットぴあで好評発売中。くわしくはムービックプロモートサービス(TEL:03-3530-1461)まで。

BOOK 本

ガンプラを完全網羅!!

ガンプラカタログ2000 —発売中—



ガンプラの歴史的データブックが登場!

ガンプラのすべてが収録された、サンライズ&バンダイホビー事業部公認カタログ「ガンプラカタログ2000」がメディアワークスから発売されたぞ。これは初代ガンダムから最新作まで、バンダイから発売された歴代ガンダムのプラモデル633体を完全網羅した、初のオフィシャルカタログ。絶版アイテムを含む完全リストに加えて、作例やコラムも充実した、ファン必携の1冊なのだ!!

ガンプラカタログ2000
▶発売中 ▶¥1,500(税別) ▶メディアワークス

さらにガンプラファンに朗報!! メディアワークス発行の「電撃ホビーマガジン」では、創刊1周年を記念して、2号連続で特製のガンプラを応募者全員にサービス中。くわしくは発売中の「ホビマガ」1月号を読もう!!



クロームメッキ仕様の特製「1/144スケール ファーストグレード RX-78-2ガンダム」が手に入る!!

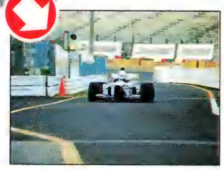
「ホビマガ」で特製ガンプラ が全員に!

TOPIC トピック

乗りました! フォーミュラカー!!

TYO『フォーミュラニッポン』体験レポート





▲▶スーツを着込みコースへ! 実際の走行時間はわずか3分ほどだったが、圧倒的な風圧とスピードで、思わず寿命も縮む感じ?

本誌編集者が鈴鹿サーキットを疾走!

11月13日、フォーミュラ・ニッポン第10戦 鈴鹿サーキットにて、本誌編集者がフォーミュラカーに試乗! これはTYOから9月に発売されたRCG『フォーミュラ・ニッポン'99～レーシングドライバーになろう!～』の特別イベントによるもの。搭乗した車は2人乗りに改造されたフォーミュラカー。当日はコースを3周し、最高速度は281キロ(!)。かなりの恐怖を味わったぞ(本気で)。

せっかく鈴鹿まで行ったのでプレゼントもらってきました。
鈴鹿サーキットでもらったグッズを、プレゼントするぞ! 当日のサーキットプログラム(道上龍選手サイン入り)と、2000年公式カレンダー、それとTYOの『フォーミュラ～』のステッカーをセットで2名様に。応募は欄外参照で!



GOODS 新製品

ロドニーのストラップが発売!

TSUTAYA 限定ストラップ



▲おなじみの人気キャラクターをデザインした特別品で、価格は¥480～¥1,300(税別)の予定。

おなじみのキャラがストラップに!

ビデオレンタル店・TSUTAYA限定のロドニーオリジナル携帯ストラップ7種が、12月1日に発売されるぞ。この商品は『ウンジャマ・ラミー』や「サンダーバニー」のキャラデザで知られる世界的なアーティスト、ロドニー・A・グリーンブラッド氏がデザインしたもので、限定各3,000個がTSUTAYAのみで販売されるという超限定品。欲しい人は最寄りのTSUTAYAに急ごう!!

TOPIC トピック

新たな恐怖がやってくる!!

「BIO HAZARD 4D HORROR」





▶この恐怖が、今度はアトラクションに!!

◀豪華スタッフが勢ぞろいした発表会の様子。

真の恐怖が立体映像で楽しめる!

最新作『3』も大ヒットを記録した、カプコンのホラーAVG『バイオハザード』が、4D映像アトラクションとして登場することになったぞ!! 4D映像アトラクションとは、迫力の立体CG映像と、五感を刺激する特別な仕掛けを内蔵したテーマパーク用のアトラクションのこと。製作にはカプコンの全面協力に加えて、今川泰宏氏、樋口真嗣氏をはじめとする一流のスタッフも参加。2000年7月の配給を目標に、現在鋭意制作中なのだ。期待して待とう!!

はみ出し 電撃情報ステーション

●キッドがHPで通販を開始!!……人気の恋愛SLG『Memories Off』などでおなじみのキッドが、ホームページ[http://www.kid-game.co.jp/goods]上で、グッズの通信販売を始めたぞ。同社の人気タイトルの関連グッズが、ネットで購入できるのだ。くわしくはHPで。

●人気の「アクエリアンエイジ」に、拡張版が登場!!……ブロッコリーから発売されている、人気のトレーディングカードゲーム「アクエリアンエイジ」のエクスパンション(拡張版)が、11月27日に発売されるぞ。第1弾の「双子宮の鏡」は、1パック・12枚入りで¥400(税別)。さっそくデッキに組み込もう!!

●プレゼント応募要項:ハガキに住所・氏名・年齢・電話番号を記入の上、〒101-8305 ㈱メディアワークス・DPS「ニュース127」係まで。しめ切りは12月9日(消印有効)。当選者の発表は発送をもってかえさせていただきます。

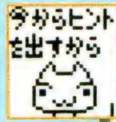
SCEI公認のグッズ情報ページ

電撃 MONO STATION（ステーション）

Vol.7 今回は『どこでもいっしょ』

どこでもいっしょ

ポケステにデータをダウンロードすることで、ポケピとの会話が楽しめるコミュニケーションソフト。かわいいポケピたちの魅力に、夢中になる人が続出!!

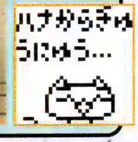




◀お話以外にも、クイズやしりとり遊びなどが楽しめるぞ。

こねこも!

▼1月27日には、追加ディスク『こねこもいっしょ』が発売予定。



どこでもいっしょの快進撃は止まらないのニャ♥





記録的なヒットを続けている、ポケステ専用お話ソフト『どこでもいっしょ』。今回は大人気の関連グッズのなかから、今月発売されたばかりの最新ラインナップを紹介するぞ!! 第3弾となる今回の商品も、ファンじゃなくても思わず欲しくなるカワイイものばかり。急いで買っておかないと、売り切れちゃうかも!? 気に入った商品が見つかったら、さっそくお店で探してみよう!!

かわいく集める それならボトル&貯金箱!



トロバンク（L・S）& リッキーバンク（L・S）



置いておくだけで幸せになれる、トロ&リッキーの貯金箱。これなら貯金も楽しくなるね！ S・Lの2種類のサイズを販売。

L:¥980
S:¥680

コルクボトル



なんでも入れておけるコルクボトル。全員集合とトロのみの、2種類の絵柄が存在する。

各¥500

ちょっとしたインテリアに最適なのが、このコルクボトルとトロ&リッキーの貯金箱。実際に使っても役に立つし、机の上に飾っておくのもオススメだぞ。

Item Data

このページに表示されている商品の価格はすべて税別。発売元は東海工芸美術社。全国の百貨店やグッズショップなどで好評発売中なので、近所のお店で探してみよう。

ちょっと一息 そんなときにはグラス&カップ



寒さが身にしみる季節には、愛用のカップでお茶はいかが？ 冷たい飲み物が好きな人のために、グラスも用意されているぞ。どれもトロの絵柄入りなので、おいしさ倍増まちがいなし!!

ハスイマグ



プリティなトロが型押しされたマグカップ。2種類が発売中。

各¥750

ロングマグ



たくさん飲み物が入る大きめのマグカップ。絵柄は2種類。

各¥850

スプーン付マグ



かきまぜスプーン付きのマグカップ。スープを飲むのに最適。

各¥850

グラスペア



2個入りのグラスセット。大切な人と2人で愛用しよう。

各¥680（2個セット）

Go to Shopping!

大人気のグッズもココならゲット可能！そんなお店をPick Up!



今回のお店 **bit TOUR's**

今回紹介するのは、オープンしたてのゲーム関連ショップ「bit TOUR's」。現在、ここでのイチオシは『どこでもいっしょ』と『バイオハザード』のグッズ！ 特に『どこでもいっしょ』グッズの品揃えは、都内随一だ。おもしろいものなら、ゲームにかかわらずなんでも販売しているので、一度のぞいてみよう。



◀入口でいきなりトロがお出迎え。このオブジェのほか、巨大なポケステもある。



▶TVゲーム以外のアイテムも充実。レゴブロックのファンも必見のお店なのだ!!

Shop Information

- ●住所：東京都渋谷区宇田川町16-12
- （最寄り駅：JR渋谷駅、地下鉄渋谷駅ほか）
- ●TEL：03-5457-1180
- ●営業時間：10:30～21:00

SCEI INFORMATION

商品に関するお問い合わせはこちらの番号まで

03-3475-7444

受付時間：10:00～17:30（土日・祝日休業）

 モデル：片岡未来（アシストポート）／写真：牧田優一／文：片山和哉

電撃ランキングステーション

今回の集計期間 10月25日～11月7日

売り上げ1位の『アークザラッドⅢ』は2位以下に大差をつけた。SLG風の戦闘システムなど、好評だったシステムは前作から引き継がれている。

売り上げ TOP20

アークザラッドⅢ


大人気RPGの第3弾。今作ではギルド仕事を重ねることで物語が展開する。
■SCEI
■10月28日■RPG
■¥6,800■333,426
初登場

クロノ・トリガー


SFCで大ヒットのRPG。『クロノ・クロス』へつながるイベントもある。
■スクウェア
■11月2日■RPG
■¥4,800■147,180
初登場

ダービースタリオン99


強い馬を作るのに欠かせない海外リース種牡馬は全部で55頭収録されている。
■アスキー
■9月30日■SLG
■¥4,800■83,511
前回1

Dance Dance Revolution 2nd ReMIX


アペンドディスクも続々発売されるので、長く遊べる1本だぞ!
■コナミ
■8月26日■ETC
■¥5,800■68,978
前回4

ジョジョの奇妙な冒険


シークレットファクターを得たいときは、原作通りのシーンを再現してみよう。
■カプコン
■10月14日■FTG
■¥5,800■50,381
前回2

6	バイオハザード3 ラストエスケープ ■カプコン／9月22日／A・AVG／49,213	前回3
7	プロ野球シミュレーションダグアウト'99 ■デジキューブ／10月28日／SLG／49,036	初登場
8	どこでもいっしょ ■SCEI／7月22日／ETC／46,501	前回8
9	ワールドサッカー実況ウイニングイレブン4 ■コナミ／9月2日／SPG／45,399	前回6
10	パックマンワールド 20th アニバーサリー ■ナムコ／11月2日／ACT／42,408	初登場
11	Formula One 99(フォーミュラ・ワン99) ■SCEI／10月21日／RCG／40,493	前回10
12	ドラゴンクエスト・キャラクターズ トルネコの大冒険2 不思議のダンジョン ■チュンソフト/エニックス／9月15日／RPG／33,628	前回7
13	DEWPRISM(デュープリズム) ■スクウェア／10月14日／A・RPG／24,481	前回5
14	みんなのGOLF2 ■SCEI／7月29日／SPG／23,473	前回11
15	モンスター・コレクション ～仮面の魔道士～ ■角川書店/ESP／10月28日／TBL／23,347	初登場
16	パーラー!プロ・ジュニア Vol.2 ■三井物産/日本テレネット／11月2日／SLG／22,799	初登場
17	実況パワフルプロ野球'99開幕版 ■コナミ／7月22日／SPG／19,955	前回12
18	デジモンワールド ■バンダイ／1月28日／RPG／19,301	前回14
19	ウィザードリィ ニューエイジ オブ リルガミン ■ローカス／10月28日／RPG／18,467	初登場
20	ハーレムビート～You're The One～ ■コナミ／10月28日／SLG／14,481	初登場

前評判 TOP20

1	ドラゴンクエストⅦ エデンの戦士たち ■エニックス／冬予定／RPG／50,552	前回1
2	ヴァルキリープロファイル ■エニックス／12月9日／RPG／35,557	前回2
3	レジェンド オブ ドラグーン ■SCEI／12月2日／RPG／33,415	前回8
4	スーパーロボット大戦α ■バンプレスト／2月24日／S・RPG／29,988	前回9
5	グランツーリスモ2 ■SCEI／12月11日／RCG／26,133	前回6
6	パラサイト・イヴ2 ■スクウェア／12月16日／A・AVG／25,276	前回10
7	テイルズ オブ エターニア ■ナムコ／2000年予定／RPG／22,705	前回11
8	悠久幻想曲3 Perpetual Blue ■メディアワークス／12月22日／SLG／21,849	前回14
9	チョコボコレクション ■スクウェア／12月22日／ETC／21,180	初登場
10	機動戦士ガンダム ギレンの野望～ジオンの系譜～ ■バンダイ／冬予定／SLG／18,587	前回12
11	EVE ZERO ■ネットビレッジ／3月予定／AVG／15,561	初登場
12	ブレス オブ ファイアⅣ うつろわざるもの ■カプコン／発売日未定／RPG／14,697	再登場
13	逮捕しちゃうぞ YOU' RE UNDER ARREST ■パイオニアLDC／春予定／AVG／12,968	前回15
14	ぷよぷよ～ん カーくんといっしょ ■コンパイル／12月16日／PZG／9,510	再登場
15	夏色剣術小町 ■NECインターチャネル／1月予定／SLG／9,077	初登場
16	遊戯王 真デュエルモンスターズ 封印されし記憶 ■コナミ／12月9日／ETC／8,645	初登場
17	RPGツクール4 ■アスキー／発売日未定／ETC／8,213	初登場
18	あいたくて…～your smiles in my heart～ ■コナミ／1999年予定／SLG／6,484	再登場
19	ククロセアトロ～悠久の瞳～ ■サンソフト／12月2日／RPG／5,187	再登場
20	聖戦士ダンバイン 聖戦士伝説 ■バンダイ／3月予定／S・RPG／4,323	初登場

読者人気 TOP20

1	ファイナルファンタジーⅧ ■スクウェア／2月11日／RPG／29,560	前回1
2	ワイルドアームズ 2ndイグニッション ■SCEI／9月2日／RPG／18,155	前回2
3	ファイナルファンタジーⅦ ■スクウェア／97年1月31日／RPG／16,858	前回3
4	ゼノギアス ■スクウェア／98年2月11日／RPG／15,993	前回9
5	To Heart ■アクアプラス／3月25日／AVG／15,129	前回5
6	幻想水滸伝Ⅱ ■コナミ／98年12月17日／RPG／14,264	前回6
7	テイルズ オブ ファンタジア ■ナムコ／98年12月23日／RPG／12,535	前回7
8	ときめきメモリアル～forever with you～ ■コナミ／95年10月13日／SLG／12,103	前回12
9	バイオハザード3 ラストエスケープ ■カプコン／9月22日／A・AVG／9,510	前回4
10	東京魔人學園剣風帖 ■アスミック・エース エンタテインメント／98年6月18日／AVG／8,645	前回10
11	SDガンダム GGENERATION－0 ■バンダイ／8月5日／SLG／7,781	前回14
12	ワイルドアームズ ■SCEI／96年12月20日／RPG／7,348	前回11
13	スターオーシャン セカンドストーリー ■エニックス／98年7月30日／RPG／6,484	前回15
14	聖剣伝説 LEGEND OF MANA ■スクウェア／7月15日／A・RPG／5,187	前回20
15	アークザラッドⅡ ■SCEI／96年11月1日／RPG／4,755	前回13
16	ファイナルファンタジータクティクス ■スクウェア／97年6月20日／S・RPG／3,890	前回18
17	ペルソナ2 罪 ■アトラス／6月24日／RPG／3,458	前回19
18	久遠の絆 ■フォグ／98年12月3日／AVG／3,026	前回8
19	Memories Off ■キッド／9月30日／AVG／2,594	初登場
20	Lの季節 A piece of memories ■トンキンハウス／8月5日／AVG／2,161	再登場

ランキング・トピック

今回は特に華々しい動きをしたソフトが見当たらない様子。嵐の前の静けさといったところだろうか。どのショップでも、11月中旬からのビックタイトル陣に期待しているようだ。【11月17日調べ】

ショップ①→シーガル石巻店(宮城県)副店長:首藤尚希さん

最近は人気機種を収録した『FEVER SANKYO 公式パチンコシミュレーション』(インターナショナルカードシステム)が売れています。次に売れているのが『一撃 鋼の人』(バンダイ)で、空手ファンだけでなく、宮村優子ファンにも好評です。また、『クロノ・トリガー』(スクウェア)は、SFC版を知らない若い世代、SFC版はやったけれど『クロノ・クロス』(スクウェア)に向けておさらいしたい世代の両方が買っていきますよ。今後発売されるものでは『クロノ・クロス』や『ときめきメモリアル2』(コナミ)などに期待しています。

ショップ②→GAMESマーヤ(東京都)店長:秋谷久子さん

最近は特に目だった動きをしているソフトが見当たらない、というのが正直なところです。PS2や大作RPGに向けての買い控えでしょうか? 今後発売されるものに期待している状況です。11月18日発売の『クロノ・クロス』は、画像の美しさやゲーム内容など、スクウェアのいいところが全て詰め込こまれた、すっごくいいゲームなのでお店としても力を入れていきます。また、北欧の雰囲気がいい感じで出ている『ヴァルキリープロファイル』(エニックス)もシステムなどがきちんと練りこまれているようで、期待できる一本ですね。

データ提供協力:ソフマップ、デジキューブ、トップボーイ、わんぱくこぞう、LIMB福岡本店
※ランキングは編集部が独自に集計したものです。

……新宿西口に新しいGoods Shopが誕生！……

電撃屋 in ヨドバシカメラの内容ちぇっく！



※このページで紹介している商品は、すべて税別表記です。また商品は、品切れ等の場合もありますので、ご了承ください。

いよいよ「電撃屋inヨドバシカメラ」がオープン！ 雑誌発のゲームグッズショップとなる「電撃屋」は、ゲーム誌に寄せられた声を反映した、ユーザー本位のゲームショップ!! オープン後初紹介となる今回は、今売られている商品をピックアップ！ さまざまなアイテムの中で、キミが気に入るものはあるかな？

開店直後の今現在、販売している商品をCHECK！

ヨドバシカメラ店内に登場した「電撃屋」は、編集者がオススメするアイテムのみを販売。そのためソフトの発売時期などにより、商品内容は次々と変化していくぞ！ 現在販売しているのは、ここでで紹介しているアイテム。今後変化していく販売物については、特集ページやニュース-スページで紹介していくぞ！



◀店内にはソフトが満載。ゲームとグッズが同時に買えるぞ！

悠久 電撃屋限定グッズを販売

発売間近の『悠久幻想曲3』からは、メモリーカードケース(¥650)とテレカ(¥1,200)が登場。12月にも10アイテム以上が発売されるので、目が離せないぞ！



▲11月登場のテレカと12月予定の「羽根ボールペン」。

オリジナル このほかにも…！

ほかにもコミック「電撃大王」特製テレカ(2枚組・¥2500)や角川書店のRPG『ゲートキーパーズ』のグッズが販売される。レア化必至のアイテムなのだ!!



▲「大王」特製テレカ(絵柄は変更になる可能性があります)。

ポリタン

なんと、ポリタンもグッズ化が決定！ オープン時にはメモリーカードケース(¥650)と缶バッジ(5個入り・¥1,000)が販売予定。今後はぬいぐるみなども登場するらしい……？



SCEI 人気のRPG『アークⅢ』が登場！

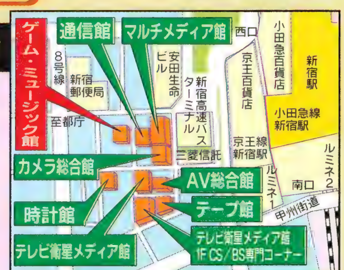
本誌の攻略ページも充実の、『アークザラッドⅢ』。「電撃屋」では『アーク』シリーズのグッズをすべて取り扱っているぞ。過去の「モノSTATION」で紹介した、下敷き、クリアファイルなどをはじめ、トレカも『Ⅰ』～『Ⅲ』までのシリーズをすべて販売。スペースにはゲームでおなじみの、「ヒエン」のレプリカ(非売品)などが飾られているので、ファン必見の内容になっているのだ！



▲『アークザラッド』トレカシリーズ。プレゼント配布企画もある。

Shop Information

改めて「電撃屋」のあるヨドバシカメラを紹介！ 正式な店名は「ヨドバシカメラ ゲーム・ミュージック館」。ここの1Fに「電撃屋」コーナーはあるぞ。1Fではこのほかゲームソフトを販売しているので、ゲームを購入するときに見に来てほしい。営業時間は9:30～21:00。お問い合わせは、本店(03-3346-1010)まで。



深夜のゲームTV 「ボスキャラ王」の中身 ちぇっく！

11月18日OA分
11月25日OA分

ゲーム情報バラエティ「ボスキャラ王」のここを見て！

爆笑問題をパーソナリティに、皆が寝静まったミッドナイトアワーを駆け抜ける番組「ボスキャラ王」。毎回さまざまなゲストを呼んで、あらゆることにチャレンジしちゃっているぞ！電撃の塚ちゃんが登場する「塚ちゃんとトーク」では、現在PS2の情報を追っかけ中。ヤバイ話も飛び出すので要注目だ！



▲まだ見たことのない人はぜひ一度!!

徹底的「PS2」メーカー訪問続行中！

超！ 最新の情報に注目しよう!!

11月18日と25日の放送では、ナムコ、カプコンの「PS2」情報を調査。『リッジレーサーV』と『鬼武者(仮)』の貴重な情報をゲットしたぞ。PS2に関しては、今後も新しい情報を求めて、メーカー各社を取材する予定。ものすごいスクープも登場するかも……!?



◀ナムコを訪問。『リッジV』最新情報に肉薄!!



▶カプコンではおなじみ岡本氏がソフト全般を語る！

ボスキャラ王

テレビ朝日
毎週木曜
26:10～26:40

絶賛放送中！

提供
・コナミ
・日清食品
ほか

はみ出し電撃屋 ●12月以降のグッズ展開にも注目してほしい。現在は連日メーカー各社を回り、新しいグッズのうち合わせをしているまっ最中だ。さらに、電撃各誌のグッズ構想も進行中！ 今後はDPS以外のゲーム雑誌のグッズ展開も始まるぞ！

モデル：片岡未来(アシストポート)／撮影：牧田優一

NEXT 次号予告 ISSUE

電撃PlayStation Vol.129は 12月10日(金)発売!!

次号129号は、攻略特集号!!『パラサイト・イヴ2』『クロノ・クロス』『ときめき2』『GT2』『アークⅢ』『グローランサー』など人気タイトル目白押し!!
年末年始ソフト特集第2弾に、MCシール付録も!!

COMING SOON!

ドラゴンクエストⅦ／リトルプリンセス／BRAVE SAGA2／ヴァルキリープロファイル／ポポロクロイス物語Ⅱ／クラッシュ・バンディクー レーシング／ブレス オブ ファイアⅣ／幻想のアルテミス ほか



まんが／岩瀬さとみ

COVER



リトルプリンセス マール王国の人形姫2
©NIPPON ICHI SOFTWARE INC.
デザイン／グァバモリオカ
ロゴデザイン／デザインクレスト（朝倉哲也）

DPS今号のおすすめ

CHECK IT OUT!

電撃攻略王

ハイスクール・オブ・ブリッツ 公式攻略ガイド

合計177枚のカードを大紹介＋楽しい「ハイブリ」の遊び方を徹底解説。付録は、ひと目でわかるカード一覧特大ポスター。トレカと文庫とゲームと攻略本、全部そろえちゃおう！



好評発売中 定価：1,400円＋税

©あかほりさとる事務所／Media Works Inc.

CD-ROM付き増刊号 電撃PlayStation Dは毎月発売!

電撃PlayStation D27

次号D27は、またもPS2映像を収録!! 今度は『鬼武者』! 体験版は『ドラゴンヴァラー』『蒼魔灯』『グンペイ』など、ムービーは『CHASE THE EXPRESS』『悠久3』『ロビン・ロイドの冒険』など盛りだくさん!!

▶▶▶次号D27は12月15日(水)発売!!

電撃PlayStation Vol.127

1999年12月10日発行 第5巻 第34号 通巻123号

■発行人 塚田正晃
■編集人 渡部雅人
■発行所 メディアワークス
〒101-8305 東京都千代田区神田駿河台1-8
電話（編集）03-5281-5222（広告）03-5281-5205
■発売元 角川書店
〒101-8305 東京都千代田区富士見2-13-3
電話（営業）03-3238-8605
■印刷所 図書印刷
■写 植 スタジオ・サン
■D T P ローヤル企画
東海創芸 フリーウェイ

STAFF

[編集長]渡部雅人
[副編集長]佐藤晴美、倉西誠一
[デスク]千木良慎二、羽岡義晴
[編集]秋山力矢、澄本慎司、高橋輝、本多昇、大山卓也、小倉力、高橋里歌、宮崎義憲、宮下雅史、宮原淳、森澤信彦、松崎啓太郎、宮田公彦、中川大明、鈴木和好、高橋智也、宮崎洋平
[ライター]本内新太郎、中村泰宏（CHI）、田島勝、鴫原千太郎、川口一、清水拓、城イドム、佐藤光伸、広瀬絵美、中里一雅、岩崎誠、藤井幹順、鈴木祐子、高橋和広、三井一穂、田中弘二、岩崎幸一、西牧真、草野テツオ、片山和哉、岩沢篤子、オーパーツ、中鉢貴之、刈谷大明、渡部秀、松本健一、斉藤徳子、マーマーズグループ、花岡大輔、脇田奉実、CSマリーソル、染谷行人、篠崎明彦、海老原幸治、山田英治、後藤宏典、山下和幸、野村一真、高橋章輔
[進行]中里卓司
[アシスタント]飯塚幸正、三輪邦宏、沖島聖史、古川朋久
[デザイナー]斎藤和代、羽沢組、田代浩二郎、マイクロフィッシュ、風間芳子、シンプリィ、安野美奈子、クスコムーチョ、佐藤竜一郎、三上良枝、スペース・マオ、デザインクレスト、ゆず屋、フリーウェイ、ケー・ディー・アール、高野册、EIGHTY、石丸千賀子
[写真]林久平、林克典、江尻宏明、中村英良、田中修一、牧田優一、ENTANIYA、真下裕、井上恵司、外崎久雄

Letters おたよりのあて先

〒101-8305
(株)メディアワークス
電撃PlayStation編集部 ○○○係
[ホームページアドレス]
URL:http://www.mediaworks.co.jp/

※次号発売日、予告の内容は変更になる場合があります。

広告索引 AD INDEX



宇宙一計画バリバリに発動中です！『ときめき2』を買ったら、
または買おうと思っているのなら、チェックしないと絶対後悔する
増刊DPS-D KONAMI FanBook（Vol.128）は
コナミタイトル特集号
要注意
定価980円で12月3日発売！
本誌DPS Vol.129は年末年始タイトル完全網羅のメモリーカード
シール付きで12月10日発売！
増刊DPS-D27（Vol.130）は定価980円で12月15日発売！
はあはあ……たまんないっスね！
こうなりゃ買いですよ！　全部！

DPS宇宙一計画★作戦その10発動!!

NEW SOFT SCHEDULE

電撃PlayStation新作ソフトスケジュール

※赤い行のタイトルは初登場のもの、青い行のタイトルはプレイステーション ザ・ベスト（フォーファミリーを含む）のものです。価格はすべて税別です。

PlayStation

●11月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	掲載ページ
1	25日	純情で可憐 メイマイ騎士団 スペクトラルフォース聖少女外伝	アイディアファクトリー	¥5800	SLG	110
2	25日	AI麻雀2000	アイフォー	¥6800	TBL	
3	25日	トゥルーラブストーリー ファンディスク	アスキー	¥4800	ETC	
4	25日	グローランサー	アトラス	¥6800	RPG	84
5	25日	パチスロ アルゼ王国2	アルゼ	¥5800	SLG	
6	25日	メダロットR	イマジニア	¥5800	RPG	
7	25日	ホワイトダイアモンド	エスコット	¥6300	RPG	
8	25日	リングライズ	エポック社	¥5800	RPG	141
9	25日	ロックマン5 ブルースの罠!?	カプコン	¥2800	ACT	
10	25日	Dance Dance Revolution 2nd ReMIX APPEND CLUB VERSION vol.1	コナミ	¥2800	ETC	
11	25日	ときめきの放課後～ねっ☆クイズしよ♥コナミ ザ ベスト	コナミ	¥2800	ETC	
12	25日	ときめきメモリアル2	コナミ	¥6800	SLG	76,138
13	25日	ときめきメモリアル2 限定版	コナミ	¥9800	SLG	76,138
14	25日	ときめきメモリアル ドラマシリーズvol.1～虹色の青春～(コナミ ザ ベスト)	コナミ	¥2800	AVG	
15	25日	ときめきメモリアル ドラマシリーズvol.2～彩のラブソング～(コナミ ザ ベスト)	コナミ	¥2800	AVG	
16	25日	ときめきメモリアル ドラマシリーズvol.3～旅立ちの詩～(コナミ ザ ベスト)	コナミ	¥2800	AVG	
17	25日	みつめてナイト(コナミ ザ ベスト)	コナミ	¥2800	RPG	
18	25日	SuperLite 1500シリーズ 新生トイレの花子さん	サクセス	¥1500	AVG	
19	25日	必殺パチンコステーション7 CRチューミーハウスXL・CRバトルヒーローV・ファインプレー	サンソフト	¥4800	SLG	
20	25日	探偵神宮寺三郎 灯火が消えぬ間に	データイースト	¥5800	AVG	106
21	25日	DigiCube Best Selection 牌神2	デジキューブ	¥5800	TBL	
22	25日	リトルプリンセス マール王国の人形姫2	日本一ソフトウェア	¥5800	RPG	96,138
23	25日	パーラー! プロ・ジュニアVol. 3	日本テレネット	¥2900	SLG	
24	25日	チャルメラ	パック・イン・ソフト	¥5800	SLG	139
25	25日	パチってちょんまげ～京楽公認・応援団&C.C.ガールズ～	ハックベリー	¥5200	SLG	
26	25日	真・魔装機神 PANZER WARFARE	バンプレスト	¥6800	S・RPG	147
27	25日	着信メロディだもん	ビング	¥1980	ETC	
28	25日	週刊Gallop ブラッドマスター	ポニーキャニオン	¥6800	SLG	
29	25日	ハイスクール・オブ・ブリッツ	メディアワークス	¥5800	TBL	
30	25日	クレイマン ガンホッケー	リバーヒルソフト	¥3800	ACT	

●12月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	掲載ページ
31	2日	ARTDINK BEST CHOICE 進め! 海賊	アートディンク	¥2800	SLG	213
32	2日	ARTDINK BEST CHOICE タクティクスオウガ	アートディンク	¥2800	S・RPG	213
33	2日	ARTDINK BEST CHOICE NAVIT	アートディンク	¥2800	SLG	213
34	2日	Lunatic Dawn Odyssey	アートディンク	¥5800	RPG	139
35	2日	井出洋介の麻雀教室	アテナ	¥4800	TBL	211
36	2日	クーリースカンク<廉価版>	ヴィジット	¥980	ACT	213
37	2日	大戦略プレイヤーズスピリット(ザ・ベスト)	OZクラブ	¥2800	SLG	213
38	2日	大航海時代Ⅳ～ポルトエシュタード～	コーエー	¥6800	S・RPG	139,208
39	2日	大航海時代Ⅳ～ポルトエシュタード～ 初回限定版	コーエー	¥6800	S・RPG	139,208
40	2日	実況Jリーグ1999パーフェクトストライカー	コナミ	¥5800予定	SPG	139,210
41	2日	TARZAN(ターザン)	コナミ	¥5800	ACT	139,210
42	2日	ククロセアトロ～悠久の瞳～	サンソフト	¥5800	S・RPG	139,208
43	2日	どこでもいっしょ ポケットステーションもいっしょ	SCEI	¥6800	ETC	211
44	2日	レジェンド オブ ドラグーン	SCEI	¥6800	RPG	135,140,196,208
45	2日	DX人生ゲームⅢ	タカラ	¥5800	TBL	139
46	2日	かまいたちの夜 特別篇(ザ・ベスト)	チュンソフト	¥2800	AVG	213
47	2日	ドラゴンヴァラー	ナムコ	¥6800	ACT	140,198,210
48	2日	おとなの遊び ニチブツコレクション2000	日本物産	¥3800	TBL	213
49	2日	第2次スーパーロボット大戦	バンプレスト	¥2000	S・RPG	212
50	2日	マイホームドリーム2 庭つき一戸建てで、いこう!	ビクターインタラクティブソフトウェア	¥5800	SLG	141,209
51	2日	ARMORED CORE MASTER OF ARENA(ザ・ベスト)	フロム・ソフトウェア	¥2800	ACT	213
52	2日	パチスロ帝王3～シーマスターX・イプシロンR・ワイワイパルサー2～	メディアエンターテイメント	¥5800	SLG	
53	2日	オールスター・テニス '99	ユービーアイ ソフト	¥5800	SPG	210
54	9日	ヴァルキリープロファイル	エニックス	¥6800	RPG	130,208
55	9日	ヴァルキリープロファイル 限定版	エニックス	¥9800	RPG	130,208
56	9日	STAR WARS エピソード1～ファントム・メナス～	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	¥5800	AVG	208
57	9日	ロックマン6 史上最大の戦い!!	カプコン	¥2800	ACT	212
58	9日	アザーライフ アザードリームス(コナミ ザ ベスト)	コナミ	¥2800予定	RPG	213
59	9日	親子エンタテインメントシリーズてれび紙芝居vol.1	コナミ	¥2800予定	ETC	212
60	9日	Dancing Stage featuring TRUE KiSS DESTiNATiON	コナミ	¥4800	ETC	211
61	9日	ツインビーRPG(コナミ ザ ベスト)	コナミ	¥2800予定	RPG	213
62	9日	パロウォーズ(コナミ ザ ベスト)	コナミ	¥2800予定	SLG	213
63	9日	ビートマニア(コナミ ザ ベスト)	コナミ	¥2800予定	ETC	213
64	9日	遊戯王 真デュエルモンスターズ 封印されし記憶	コナミ	¥5800予定	ETC	211
65	9日	遊戯王 真デュエルモンスターズ 封印されし記憶 限定版	コナミ	¥9800予定	ETC	211
66	9日	ACTION BASS	シスコンエンタテイメント	¥4800	SPG	210
67	9日	ビブリボン	SCEI	¥4800	ETC	140,211
68	9日	電車でGO! プロフェッショナル仕様	タイトー	¥5800	SLG	202
69	9日	LAND MAKER	タイトー	¥4800	PZG	211
70	9日	ビーストウォーズメタルス 激突! ガンガンバトル	タカラ	¥5800	ACT	210
71	9日	SIMPLE1500シリーズ Vol.22 THEプロレス	D3パブリッシャー	¥1500	SPG	140,212
72	9日	SIMPLE1500シリーズ Vol.23 THEゲートボール	D3パブリッシャー	¥1500	SPG	212
73	9日	SIMPLE1500シリーズ Vol.24 THEガンシューティング	D3パブリッシャー	¥1500	STG	212
74	9日	蒼魔灯	テクモ	¥5800	ACT	141,210
75	9日	パーラー! プロ8 パチンコ実機シミュレーションゲーム	日本テレネット	¥5200	SLG	209
76	9日	バンパイアハンターD	ビクターインタラクティブソフトウェア	¥5800	A・AVG	209
77	9日	ル・コンチェルト ピアニシモ	童	¥4800	SLG	
78	9日	ル・コンチェルト フォルティシモ	童	¥4800	SLG	
79	10日	サザンオールスターズ SPACE MOSA～space museum of southern art～	オラシオン	¥7800	ETC	211
80	11日	グランツーリスモ2	SCEI	¥6800	RCG	32
81	16日	HEIWAパチンコグラフィティVol. 2	アクアルージュ	¥3800	SLG	213
82	16日	ゲートキーパーズ	角川書店／ESP	¥6800	S・RPG	208
83	16日	ふしぎの国のアンジェリーク(KOEI The best)	コーエー	¥2800	TBL	213
84	16日	NBA パワーダンカーズ5	コナミ	¥5800予定	SPG	210
85	16日	筋肉番付vol. 1～俺が最強の男だ!～	コナミ	¥5800予定	ETC	211
86	16日	ぷよぷよ～ん カーくんといっしょ	コンパイル	¥4980	PZG	207,211
87	16日	KOUDELKA(クーデルカ)	サクノス／SNK	¥6800	RPG	203,208
88	16日	必殺パチスロステーションSP～山佐★ベストチョイス～	サンソフト	¥2800	SLG	213
89	16日	パラサイト・イヴ2	スクウェア	¥6800	A・AVG	186,209
90	16日	クラッシュ・バンディクー レーシング	SCEI	¥5800予定	RCG	211
91	16日	LOVE&DESTROY	SCEI	¥5800予定	ACT	200,210
92	16日	超磁力戦士ミクロマン GENERATION2000	タカラ	¥5800	A・AVG	209
93	16日	～アート カミオン～芸術伝	TYO	¥5800	RCG	211
94	16日	モンスターパニッシュ	テイチク	¥4800	TBL	210
95	16日	ぽけかの～愛田由美～	データム・ポリスター	¥3800	SLG	213
96	16日	ぽけかの～植野史緒～	データム・ポリスター	¥3800	SLG	213
97	16日	ぽけかの～宝条院静香～	データム・ポリスター	¥3800	SLG	213
98	16日	Neorude(ネオリュード) 刻まれた紋章	テクノソフト	¥5800	RPG	208
99	16日	クリックまんが ダイナミックロボット大戦2 恐怖 悪魔族復活	徳間書店 インターメディア・カンパニー	¥2000	ETC	212
100	16日	蒸気機関車運転シミュレーション SLで行こう! Ⅱ	トミー	¥5800予定	SLG	209
101	16日	牧場物語～ハーベストムーン～	パック・イン・ソフト	¥5800	SLG	209
102	16日	桃太郎電鉄V(ブイ)	ハドソン	¥5800	TBL	211
103	16日	GUNPEY(グンペイ)	バンダイ	¥3800予定	PZG	213
104	16日	THE NEXT TETRIS DLX(ザ ネクスト テトリス デラックス)	ビーピーエス	¥4800	PZG	211
105	16日	みちのく秘湯恋物語 Kai	フォグ	¥3800	AVG	213
106	16日	森田和郎の五目並べと連珠	悠紀エンタープライズ	¥1500	TBL	
107	16日	森田和郎のチェス	悠紀エンタープライズ	¥1500	TBL	
108	16日	森田和郎の花札	悠紀エンタープライズ	¥1500	TBL	
109	22日	スペクトラルブレイド	アイディアファクトリー	¥5800	RPG	208
110	22日	PANZER FRONT	アスキー	¥6800	SLG	209
111	22日	ザ・心理ゲーム5	ヴィジット	¥1500	ACT	212
112	22日	剣客異聞録 甦りし蒼紅の刃 サムライスピリッツ新章	SNK	¥5800	FTG	210
113	22日	STREET FIGHTER EX2 PLUS	カプコン／アリカ	¥5800	FTG	192,210
114	22日	Dance Dance Revolution 2nd ReMIX APPEND CLUB VERSION vol.2	コナミ	¥2800予定	ETC	212
115	22日	SuperLite 1500シリーズ インパクトレーシング	サクセス	¥1500	RCG	213
116	22日	SuperLite 1500シリーズ UNO	サクセス	¥1500	TBL	213
117	22日	SuperLite 1500シリーズ F1チーム運営シミュレーション	サクセス	¥1500	RCG	213
118	22日	SuperLite 1500シリーズ SUPER CASINO SPECIAL	サクセス	¥1500	SLG	213
119	22日	SuperLite 1500シリーズ バトルすごろく ハンター	サクセス	¥1500	TBL	212
120	22日	必殺パチンコステーションnow2 ～やったぜ一発・ツモツモ天国～	サンソフト	¥2800	SLG	213
121	22日	LOVE GAME'S わいわいテニス2	サンソフト	¥4800	SPG	210
122	22日	ぼくは航空管制官	シスコンエンタテイメント	¥5800	SLG	209
123	22日	チョコボコレクション	スクウェア	¥7800予定	ETC	211
124	22日	チョコボスタリオン	スクウェア	¥4800予定	SLG	209
125	22日	XI[sái] JUMBO	SCEI	¥5800予定	PZG	211
126	22日	Jリーグサッカー 実況サバイバルリーグ	テクモ	¥5800	SPG	210
127	22日	ナイナイの迷探偵	ナムコ	¥5800	AVG	209
128	22日	パーラー! プロ・ジュニアVol. 4	日本テレネット	¥2900	SLG	213
129	22日	ニチブツセレクトVol. 1 クロス・ロマンス～恋と麻雀と花札と～	日本物産	¥2800	TBL	213
130	22日	第3次スーパーロボット大戦	バンプレスト	¥2000予定	S・RPG	212
131	22日	悠久幻想曲3 Perpetual Blue	メディアワークス	¥5800	SLG	209
132	22日	GLOCAL HEXCITE(グローカル ヘキサイト)	ローカス	¥3800	PZG	211
133	25日	実況パワフルプロ野球'99決定版	コナミ	¥5800予定	SPG	210

ジャンルの表記
ACT●アクション　FTG●対戦格闘　STG●シューティング　SLG●シミュレーション　RPG●ロールプレイング　A・RPG●アクション・ロールプレイング　S・RPG●シミュレーション・ロールプレイング
RCG●レースゲーム　PZG●パズル　SPG●スポーツ　AVG●アドベンチャー　A・AVG●アクション・アドベンチャー　TBL●テーブル　ETC●その他

134	25日	牧場経営的ボードゲーム うまぽりぃ	コナミ	¥4800予定／SLG	209
135	12月	ロビン・ロイドの冒険	ガスト	¥5800／AVG	132,208
136	12月	鬼眼城	講談社	¥5800予定／AVG	208
137	12月	爆走デコトラ伝説2～男人生夢一路～	スパイク	¥5800／RCG	211
138	12月	日本プロ麻雀連盟公認 道場破り2	ナグザット	¥5800／TBL	211
139	12月	COUNTDOWN VAMPIRES(カウントダウンヴァンパイヤーズ)	バンダイ	¥6800予定／AVG	209
140	12月	デジモンワールド デジタルカードバトル	バンダイ	¥5800予定／AVG	209

●冬発売予定のソフト

141	冬	ドラゴンクエストⅦ エデンの戦士たち	エニックス	¥7800／RPG	12,208
142	冬	ストリートゴルファー	サンソフト	¥5800／SPG	
143	冬	CHAOS BREAK －Episode from CHAOS HEAT－	タイトー	¥5800／A・AVG	209
144	冬	TALL∞(トール・アンリミテッド)	テクノソレイユ	¥3800／PZG	139
145	冬	クリックまんが 銀河英雄伝説③ アムリッツア会戦	徳間書店／インターメディア・カンパニー	¥1800／ETC	212
146	冬	クリックまんが マリーのアトリエ	徳間書店／インターメディア・カンパニー	¥1800／ETC	212
147	冬	機動戦士ガンダム ギレンの野望～ジオンの系譜～	バンダイ	¥6800予定／SLG	209
148	冬	デビルマン	バンダイ	¥5800予定／ACT	210
149	冬	アジト3	バンプレスト	未定／SLG	209

●1999年発売予定のソフト

150	1999年	あいたくて…～your smiles in my heart～	コナミ	¥6800予定／SLG	
151	1999年	NHL BLADE OF STEEL	コナミ	未定／SPG	
152	1999年	PARTS' DIK	バンプレスト	¥5800／ACT	210
153	1999年	蜃気楼回廊	プレ・ステージ	¥5800／AVG	

●2000年1月発売予定のソフト

154	6日	ARTDINK BEST CHOICE Carnage Heart	アートディンク	¥2800／SLG	213
155	6日	ARTDINK BEST CHOICE ザ・コンビニ スペシャル 3つの世界を独占せよ	アートディンク	¥2800／SLG	213
156	6日	ARTDINK BEST CHOICE ザ・ファミレス	アートディンク	¥2800／SLG	213
157	6日	ARTDINK BEST CHOICE ドミノ君を止めないで	アートディンク	¥2800／ACT	213
158	6日	ARTDINK BEST CHOICE Lunatic Dawn Ⅲ	アートディンク	¥2800／RPG	213
159	6日	サモンナイト	バンプレスト	¥5800予定／S・RPG	50
160	6日	スーパーロボット大戦EX	バンプレスト	¥2000予定／S・RPG	212
161	6日	DIRT CHAMPモトクロスNo.1	メディアリング	¥5800予定／RCG	211
162	13日	今夜も千両(ドル)箱!! 2000	イースリースタッフ	¥5800／SLG	
163	13日	Hyper Value2800シリーズ 花札	コナミ	¥2800予定／TBL	212
164	13日	Hyper Value2800シリーズ 麻雀	コナミ	¥2800予定／TBL	213
165	13日	シーバス1－2－3～DESTINY！運命を変える者！～	ジャレコ	¥5800／A・RPG	208
166	13日	Pocketじまん	SCEI	¥3800予定／ETC	
167	13日	HEIWA Parlor！ PRO ルパン三世Special	三井物産／日本テレネット	¥5200／SLG	209
168	20日	マル安シリーズ① 海腹川背・旬～セカンドエディション	エクシング・エンタテイメント	¥3800／ACT	213
169	20日	マル安シリーズ② 皇龍三國演義	エクシング・エンタテイメント	¥2800／SLG	213
170	20日	BEAT PLANET MUSIC	SCEI	¥5800予定／ETC	211
171	20日	レスキューショット ブービーぼー	ナムコ	¥5800／STG	205,211
172	20日	PANDORA MAX SERIES Vol. 2 死者の呼ぶ館	パンドラボックス	¥1980／AVG	212
173	27日	カードキャプターさくら クロウカードマジック	アリカ	¥4800予定／PZG	210
174	27日	カードキャプターさくら クロウカードマジック 限定版	アリカ	¥7980予定／PZG	210
175	27日	That's QT(ザッツキューティ)	コーエー	¥4800／SLG	209
176	27日	SuperLite 1500シリーズ おえかきパズル Ⅱ	サクセス	¥1500／PZG	212
177	27日	SuperLite 1500シリーズ クロスワード	サクセス	¥1500／PZG	212
178	27日	SuperLite 1500シリーズ 数独Ⅱ	サクセス	¥1500／PZG	212
179	27日	SuperLite 1500シリーズ ナンクロⅡ	サクセス	¥1500／PZG	212
180	27日	Tony Hawk'S PRO SKATER	サクセス	¥5800／SPG	210
181	27日	幻想のアルテミス Actress School Mystery Adventure	翔泳社	¥6800／AVG	208
182	27日	こねこもいっしょ～どこでもいっしょ追加ディスク～	SCEI	¥1800予定／ETC	134
183	27日	CHASE THE EXPRESS(チェイス・ザ・エクスプレス)	SCEI	¥5800／AVG	182
184	27日	着信メロディだもん Volume2	ビング	¥1980／ETC	
185	27日	パチスロ帝王4～おいちょカバX・マジカルポップス・レキオ30～	メディアエンターテイメント	¥5800／SLG	
186	1月	峠MAX G	アトラス	¥5800予定／RCG	210
187	1月	NEUES(ノイエス)	エスコット	¥5980／SLG	211
188	1月	夏色剣術小町	NECインターチャネル	¥6800予定／SLG	209
189	1月	Race the Best Vol. 1 大阪湾岸バトル	エム・ティー・オー	¥2800／RCG	213
190	1月	バイオハザード ガンサバイバー	カプコン	未定／STG	194,211
191	1月	SD飛龍の拳～エピソード1 奥義の書～	カルチャーブレーン	¥2800／FTG	212
192	1月	スーパーチャイニーズファイターDX	カルチャーブレーン	¥1980／FTG	212
193	1月	V－RALLY CHAMPIONSHIP EDITION2	スパイク	¥5800／RCG	211
194	1月	アディのおくりもの	SCEI	未定／AVG	
195	1月	電車でGO! 名古屋鉄道編	タイトー	¥5800／SLG	209
196	1月	20世紀ストライカー烈伝	ダズ	¥5800予定／SPG	210
197	1月	FISH EYES Ⅱ	パック・イン・ソフト	¥5800／SPG	210
198	1月	Tactical Armor Custom ガサラキ	バンダイ	¥5800予定／SLG	209
199	1月	超謎王	バンダイビジュアル	¥5800／ETC	211
200	1月	甲子園Ⅴ(廉価版)	魔法	¥2800／SLG	213

●2000年2月発売予定のソフト

201	3日	クレイジークライマー2000	日本物産	¥3980／ACT	
202	17日	GⅠ JOCKEY 2000	コーエー	¥5800／ACT	204
203	20日	FOUR／フォー	タオ ヒューマン システムズ	¥2500予定／PZG	
204	24日	ルナ・ウイング 時を越えた聖戦	翔泳社	¥6800／S・RPG	206
205	24日	ポポロクロイス物語Ⅱ	SCEI	¥6800予定／RPG	46
206	24日	スーパーロボット大戦α	バンプレスト	¥6980予定／S・RPG	
207	2月	眠ル繭	アスミック・エース エンタテインメント	未定／RPG	
208	2月	格ゲー野郎～Fighting Game Creator	インクリメントP	¥5800／ETC	
209	2月	COOL BOARDERS 4	ウエップシステム	¥5800予定／SPG	214
210	2月	THRASHER SK8(スラッシャー スケート)	ウエップシステム	¥4800予定／SPG	
211	2月	Knights of GENESIS～神々の黄昏～	エスコット	¥5980／S・RPG	
212	2月	Option チューニングカーバトル スペックR	エム・ティー・オー	¥5800予定／RCG	
213	2月	007 Tomorrow Never Dies	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	¥5800／ACT	
214	2月	NBA Live 2000	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	¥5800／SPG	
215	2月	キメろ!ヒーロー学園!!	CSCメディアート	¥5800／SLG	
216	2月	キミにSteady	シーディーブロス	未定／SLG	
217	2月	華蘭虎龍学園～どきどき編～	J・ウイング	¥2800予定／TBL	
218	2月	GUNDRESS(仮)	スターフィッシュ	¥7800／SLG	
219	2月	スーパーブラックバスX2	スターフィッシュ	¥5800／SPG	
220	2月	ジェットでGO！	タイトー	¥5800／SLG	
221	2月	BRAVE SAGA2	タカラ	¥7800予定／S・RPG	
222	2月	LATTICE－200EC7－	ヌーサイト	¥5800予定／STG	
223	2月	建設機械シミュレーター KENKIいっぱい!～免許を取ってビル建てよう!!～	ファブコミュニケーションズ	¥5800／SLG	
224	2月	ハッピィサルベージ	メディアワークス	¥5800予定／AVG	

●2000年3月以降発売予定のソフト

225	16日	PANDORA MAX SERIES Vol. 3 ラビッシュ ブレイズン	パンドラボックス	¥1980／RPG	
226	3月	ヘキサムーン・ガーディアンズ	インクリメントP	¥6800予定／AVG	
227	3月	テーマパークワールド	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	¥5800／SLG	
228	3月	infinity インフィニティ	キッド	未定／AVG	56
229	3月	華蘭虎龍学園～むねきゅん編～	J・ウイング	¥2800予定／TBL	
230	3月	ベイグラント ストーリー	スクウェア	未定／AVG	190
231	3月	EVE ZERO	ネットビレッジ	未定／AVG	
232	3月	聖戦士ダンバイン 聖戦士伝説	バンダイ	¥6800予定／S・RPG	
233	3月	キラーバス	魔法	¥5800予定／SPG	
234	4月	華蘭虎龍学園～ぴゅあらぶ編～	J・ウイング	¥2800予定／TBL	
235	4月	PANDORA MAX SERIES Vol. 4 リストラの朝	パンドラボックス	¥1980／AVG	
236	5月	PANDORA MAX SERIES Vol. 5 Catch！～気持ちセンセーション～	パンドラボックス	¥1980／AVG	
237	春	蜃気楼	ヴィジット	未定／ETC	
238	春	賭博黙示録カイジ(仮)	講談社	¥5800予定／SLG	
239	春	DRIVER	スパイク	未定／ACT	
240	春	パズル DE ボーリング	日本システム	未定／PZG	
241	春	逮捕しちゃうぞ YOU' RE UNDER ARREST(仮)	パイオニアLDC	未定／AVG	
242	春	星界の紋章	バンダイビジュアル	未定／SLG	
243	春	作曲するんだもん ダンスリミックス編	ビング	¥2480予定／ETC	
244	春	爆流	フジミック	¥5800／SPG	
245	春	BLACKJACK VS 松田純	ポニーキャニオン	未定／ETC	
246	春	HOSHIGAMI(ほしがみ)-沈みゆく蒼き大地-	マックスファイブ	¥4800予定／S・RPG	
247	春	大江戸風水因果律～花火2	魔法	¥5800予定／TBL	
248	春	ワーネバ・アイランド	リバーヒルソフト	未定／SLG	
249	6月	PANDORA MAX SERIES Vol. 6 闇の蛹(やみのさなぎ)	パンドラボックス	¥1980／AVG	
250	夏	Lowrider Hop＆Dance(仮)	TYO	未定／ETC	
251	2000年	ウィザードリィ～DIMGUIL～	アスキー	¥6800／RPG	
252	2000年	FAVORITE DEAR the everlasting voices(仮)	NECインターチャネル	未定／SLG	
253	2000年	テイルズ オブ エターニア	ナムコ	未定／RPG	58
254	2000年	青の6号 Antarctica	バンダイビジュアル	¥6800予定／SLG	
255	2000年	Dear Friends	ビジュアルアーツ	¥5800／SLG	
256	2000年	パカパカパッション2	プロデュース	未定／ETC	
257	2000年	バトルシップヤマト	ロックウェルインターナショナル	¥3800 STG	

●発売日未定のソフト

258	未定	SYNCHRONICITY～シンクロニシティ(仮)	ADM	未定／AVG	
259	未定	THE RUINS～ルーインズ(仮)	ADM	未定／AVG	
260	未定	RPGツクール4	アスキー	未定／ETC	
261	未定	トリフェルズ魔法学園 初等部	アスキー	未定／AVG	
262	未定	ぼのぼーど	アミューズ	¥4800／TBL	
263	未定	サクセスストーリー	アルトロン	¥7800／SLG	
264	未定	聖霊機ライブレード	ウィンキーソフト	未定／S・RPG	40
265	未定	メルクリウスプリティ	NECインターチャネル	未定／SLG	
266	未定	メイン・ローター(仮)	エフコンピュータエンターテイメント	¥5800／STG	
267	未定	Jリーグ エキサイトステージV1	エポック社	未定／SPG	
268	未定	ガイアマスター 神々のボードゲーム(仮)	カプコン	¥5800／TBL	
269	未定	カプコンアドベンチャー(仮)	カプコン	未定／AVG	
270	未定	ストライダー飛竜1＆2	カプコン	未定／ACT	54
271	未定	ブレス オブ ファイアⅣ うつろわざるもの	カプコン	未定／RPG	
272	未定	レガシー オブ ケイン ソウル リーバー	カプコン	未定／ACT	
273	未定	ロックマンDASH2(仮)	カプコン	未定／RPG	
274	未定	シェラザード伝説 黄金の帝国(仮)	カルチャーブレーン	未定／RPG	
275	未定	飛龍の拳コレクション(仮)	カルチャーブレーン	¥5800予定／ACT	
276	未定	飛龍の拳「Ｚｉｏｖ」	カルチャーブレーン	¥3800／FTG	
277	未定	ARKS1000	クレフ インベンション	未定／AVG	
278	未定	DANGAN～弾丸～(仮)	ケイエスエス	¥5800／ACT	
279	未定	アンジェリーク トロワ	コーエー	未定／SLG	
280	未定	遙かなる時空(とき)の中で	コーエー	未定／AVG	
281	未定	エルダーゲート	コナミ	未定／RPG	
282	未定	GRUDA	サイバーテックデザイン	未定／SLG	
283	未定	DOOPERS	サイバーテックデザイン	未定／RCG	

284	未定	FENSER	サイバーテックデザイン	未定／SLG	
285	未定	PROJECT　CHAOS	サイバーテックデザイン	未定／STG	
286	未定	Dinobreeder another progress	Jウイング	¥5800予定／ACT	
287	未定	バーチャルリモコン(ヘリパートⅠ)	スリーディ	未定／ETC	
288	未定	ワンダラーショック～1950アメリカンドリームス～	SCEI	未定／TBL	
289	未定	ラグナキュール・レジェンド	SME	未定／RPG	
290	未定	汽車でGO!	タイトー	¥5800予定／SLG	
291	未定	駄菓子屋キッド	たき工房	未定／AVG	
292	未定	Q極クイズ　こたえてプリ～ズ	Tears	未定／PZG	
293	未定	爆弾小僧　スクープ・ザ・キッド(仮)	Tears	未定／AVG	
294	未定	LOVE GAMES plus～かなり対戦テニス～(仮)	Tears	未定／SPG	
295	未定	ガンホーブリゲイド	トミー	未定／SLG	
296	未定	人鳥流(じんちょーる)	日本システム	未定／ETC	
297	未定	タイブレーク	バディ	未定／SPG	
298	未定	エターナル チェイン	ビクターインタラクティブソフトウェア	未定／RPG	
299	未定	ボクシング(仮)	ビクターインタラクティブソフトウェア	未定／SPG	
300	未定	オーガリアン～亜人伝～(仮)	ビジュアルアーツ	未定／RPG	
301	未定	LIPROS(仮)	ビジュアルアーツ	未定／ACT	
302	未定	バックガイナー～よみがえる勇者たち～完結編「そして、明日へ」	ビング	¥5800／SLG	
303	未定	猿田彦の暗号	フォーツーツー	未定／AVG	
304	未定	ぱいるあっぷ・まーち	プロシードユニ	¥5800／SLG	

PlayStation2

●2000年3月発売予定のソフト

305	4日	A6 A列車で行こう6	アートディンク	未定／SLG	
306	4日	スカイサーファー(仮)	アイディアファクトリー	未定／SPG	27
307	4日	アメリカン・アーケード	アストロール	未定／TBL	
308	4日	決戦	コーエー	未定／SLG	
309	4日	ストリート麻雀トランス　麻神2	サンソフト	未定／TBL	
310	4日	ゴルフパラダイス	ティーアンドイーソフト	¥5800／SPG	
311	4日	鉄拳TAG TOURNAMENT(仮)	ナムコ	未定／FTG	22
312	4日	リッジレーサーV	ナムコ	未定／RCG	
313	4日	ETERNAL RING	フロム・ソフトウェア	未定／RPG	24
314	3月	撞球 ビリヤードマスター2	アスク	未定／TBL	
315	3月	XFIRE－クロスファイアー	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	未定／ACT	

●2000年春発売予定のソフト

316	春	AI囲碁2001(仮)	アイフォー	未定／TBL	
317	春	AI将棋2001(仮)	アイフォー	未定／TBL	
318	春	AI麻雀2001(仮)	アイフォー	未定／TBL	
319	春	WILD WILD RACING	イマジニア	未定／RCG	
320	春	グラディウスⅢ&Ⅳ 復活の神話(仮)	コナミ	未定／STG	
321	春	実況パワフルプロ野球7(仮)	コナミ	未定／SPG	
322	春	実況ワールドサッカー2000(仮)	コナミ	未定／SPG	
323	春	ドラムマニア(仮)	コナミ	未定／ETC	
324	春	麻雀やろうぜ2(仮)	コナミ	未定／TBL	
325	春	I. Q REMIX(仮)	SCEI	未定／PZG	
326	春	グランツーリスモ2000(仮)	SCEI	¥5800予定／RCG	
327	春	電線(仮)	SCEI	未定／ACT	
328	春	FANTAVISION(仮)	SCEI	未定／ACT	
329	春	ボクと魔王(仮)	SCEI	未定／RPG	
330	春	EVERGRACE	フロム・ソフトウェア	未定／RPG	26

●2000年夏以降発売予定のソフト

331	7月	マジカルスポーツ 2000甲子園	魔法	未定／SPG	29
332	8月	マジカルスポーツ GoGoGolf	魔法	未定／SPG	28
333	夏	鬼武者(仮)	カプコン	未定／未定	
334	夏	機甲世紀Gブレイカー	サンライズインタラクティブ	未定／SLG	
335	夏	SPLASH DIVE	SCEI	未定／ACT	
336	夏	UNiSON(仮)	テクモ	未定／ACT	
337	夏	ARMORED CORE2	フロム・ソフトウェア	未定／ACT	
338	夏	東大将棋　四間飛車道場(仮)	毎日コミュニケーションズ	未定／TBL	
339	10月	マジカルスポーツ キラーバス2	魔法	未定／SPG	28
340	秋	チューニングカーレースゲーム(仮)	エム・ティー・オー	未定／RCG	
341	秋	Roadsters Trophy 2000	タイタスジャパン	未定／RCG	
342	冬	ダーククラウド(仮)	SCEI	未定／RPG	
343	冬	ポポロクロイス物語Ⅲ(仮)	SCEI	未定／RPG	

●発売日未定のソフト

344	未定	花と太陽と雨と(仮)	アスキー	未定／A・AVG	
345	未定	パニック サーフィン(仮)	アスキー	未定／SPG	
346	未定	サイドワインダーMAX(仮)	アスミック・エース エンタテインメント	未定／STG	
347	未定	プロ麻雀 極 NEXT(仮)	アテナ	未定／TBL	
348	未定	3D リアル・ドライブ(仮)	ヴィアール・ワン	未定／RCG	
349	未定	聖霊機ライブレード2(仮)	ウィンキーソフト	未定／未定	
350	未定	新COOL BOARDERS(仮)	ウエップシステム	未定／SPG	
351	未定	ファイティング イリュージョン K－1グランプリ(仮)	エクシング・エンタテイメント	未定／SPG	
352	未定	峠のバトル(仮)	エクゼコ・デベロップメント	未定／RCG	
353	未定	エキゾチカ(仮)	エニックス	未定／A・RPG	
354	未定	スターオーシャン3(仮)	エニックス	未定／RPG	
355	未定	ソネット(仮)	エニックス	未定／ETC	
356	未定	バストアムーブ3(仮)	エニックス	未定／ETC	
357	未定	BBD2000(仮)	エニックス	未定／SLG	
358	未定	Fighting QTs(仮)	エニックス	未定／ETC	
359	未定	Fly HiGH(仮)	ガスト	未定／RCG	
360	未定	バイオハザードシリーズ	カプコン	未定／A・AVG	
361	未定	EX3 THE STREET FIGHTER(仮)	カプコン/アリカ	未定／FTG	
362	未定	玉繭物語2(仮)	元気	未定／RPG	
363	未定	真・三国無双(仮)	コーエー	未定／ACT	
364	未定	ゼルドナーシルト2(仮)	コーエー	未定／S・RPG	
365	未定	麻雀大会Ⅲ(仮)	コーエー	未定／TBL	
366	未定	ライゼリート(仮)	コナミ	未定／未定	
367	未定	上海V(仮)	サンソフト	未定／PZG	
368	未定	1on1 Government	ジョルダン	未定／SPG	
369	未定	バウンサー(仮)	スクウェア	未定／ACT	
370	未定	WRC(仮)	スパイク	未定／RCG	
371	未定	ハイパーツアー	スリーディ	未定／ACT	
372	未定	井出洋介の麻雀家族2(仮)	セタ	未定／TBL	
373	未定	パーフェクトゴルフ3	セタ	未定／SPG	
374	未定	L'Arc～en～Ciel(仮)	SME	未定／ETC	
375	未定	立体忍者活劇 天誅2(仮)	SME	未定／ACT	
376	未定	Robocop	タイタスジャパン	未定／ACT	
377	未定	電車でGO! シリーズ(仮)	タイトー	未定／SLG	
378	未定	チョロQ HG(仮)	タカラ	未定／RCG	
379	未定	レイクマスターズEX(仮)	ダズ	未定／SPG	
380	未定	Kunai(仮)	テクモ	未定／ACT	
381	未定	グラップラー刃牙(仮)	トミー	未定／FTG	
382	未定	日本プロ麻雀連盟公認 徹萬 免許皆伝(仮)	ナグザット	未定／TBL	
383	未定	500GP(仮)	ナムコ	未定／RCG	
384	未定	パイロットになろう! 2(仮)	パックインソフト	未定／SLG	
385	未定	BLOODY ROAR 3(仮)	ハドソン	未定／FTG	
386	未定	BOMBERMAN 2001	ハドソン	未定／ACT	
387	未定	機動戦士ガンダム(仮)	バンダイ	未定／ACT	
388	未定	F－1(仮)	ビデオシステム	未定／RCG	
389	未定	爆流2(仮)	フジミック	未定／SPG	
390	未定	森田将棋	悠紀エンタープライズ	未定／TBL	
391	未定	ワールド・ネバーランド3(仮)	リバーヒルソフト	未定／SLG	
392	未定	FX・パイロット(仮)	ローカス	未定／STG	
393	未定	ソウルサーフィン(仮)	童	未定／ACT	

PS攻略本発売スケジュール

電撃攻略王

やっぱり電撃だね!

■好評発売中

電撃攻略王DEEP
SDガンダム GGENERATION-0 超完全攻略バイブル
定価：1,600円+税

モンスター・コレクション～仮面の魔道士～
完全攻略ガイド
定価：950円+税

パックマンワールド 20thアニバーサリー 完全攻略ガイド
定価：950円+税

ハイスクール・オブ・ブリッツ 公式攻略ガイド
定価：1,400円+税

■11月発売予定

真・魔装機神 PANZER WARFARE 完全攻略ガイド
27日発売予定　定価：950円+税

■12月発売予定

クロノクロス・ハイクリアトロ～悠久の瞳～ 公式攻略ガイド
2日発売予定　定価：1,200円+税

蒼魔灯 公式攻略ガイド
9日発売予定　定価：950円+税

ルナティックドーン オデッセイ 公式攻略ガイド
14日発売予定　定価：1,200円+税

爆走デコトラ伝説2～男人生夢一路～ 公式攻略ガイド
16日発売予定　定価：950円+税

ゲートキーパーズ 完全攻略ガイド
16日発売予定　定価：950円+税

グローランサー 公式攻略ガイド
16日発売予定　定価：1,200円+税

ぽけかの 公式攻略ガイド
16日発売予定　予価：1,400円+税

■2000年1月発売予定

悠久幻想曲3 Perpetual Blue 公式攻略ガイド
中旬発売予定　価格未定

※タイトルの右はじの数字は、掲載ページ数になります。


PlayStation
初回購入特典
うるし原智志:描きおろしポスター
※数量に限りがありますので、なくなり次第終了いたします。ご了承ください。
好評発売中!!
標準価格:¥6,800(税別)
◆プレイステーション専用ソフト ◆RPG(1人用)
◆メモリーカード対応(2ブロック)
キャラクターデザイン:うるし原智志
感動のノンストップシナリオ
戦いは仲間と協力バトル(RMC戦闘システム)
戦士の休息、仲間との親睦を深めよう
ATLUS
株式会社アトラス
アトラス・ユーザーサポート 03-5261-2356 月～金曜日 10:00～12:00 13:00～17:00(祝祭日を除く)
アトラス・FAXステーション ファンキーネット 03-3258-0753(ボックスナンバー7777)ファクシミリから電話をかけ、音声ガイダンスにしたがってください。
http://www.atlus.co.jp/
©ATLUS/キャリアソフト1999 “PS”マークおよび“PlayStation”は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。


ノンストップドラマチックRPG
王都を舞台に繰り広げられる壮大な物語。
途切れず発生するスリリングなドラマの数々。
それぞれが数奇な運命を背負った仲間たちとあなたの旅立ちの時が近づく！
GROWLANSER
グローランサー
The time may put us apart,I know that I will find you with faith,
I don't believe in destiny but I knew you were the one when our eyes met...,
Defied your Fate.



T1124602120498

Vol.127
1999年12月10日発行（隔週金曜日発行）第5巻第24号通巻123号
発行人／塚田正晃　編集人／渡部雅人
発行 メディアワークス 〒101-8305東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222／編集
発売 角川書店 〒102-8177東京都千代田区富士見2-13-3 TEL.03(3238)8605／営業
定価490円
本体467円

印刷／図書印刷株式会社　Printed in Japan　雑誌24602-12／10


scanned & edited
by kitsunebi